SOFTWARE HARDWARE • PC • KONSOLE • ANIME & MANGA

CD-ACTION

LUTY (02/2000)
INDEX 321052
ISSN 1507-8418
CENA 6 zł 90 gr

www.ssonline.com.pl
Zaglądasz nas 24 godziny na dobę w internecie

76

Pomożecie? Krzyknął brygadzista
POMOŻEMY
Odkrzyknął Witia, zawinął rękawy i ochoczo ruszył orać pole

kipiąca świeżością recenzja
PLANESCAPE: TORMENT

cuda, dziwy, gnioty!
STREFA ZRZUTU

Kombat Korner powraca!
FIGHTING FORCE 2

sukces lustracji - po latach...
OTWIERAMY TECZKI

opowieści o nadchodzących przebojach
MESSIAH & ICEWIND DALE

recenzje
3 x MANAGERY PIŁKARSKIE
SLAVE ZERO
BATTLE ZONE 2
SWAT 3
EARTH 2150
DESCENT 3 PL
FLANKER 2.0

2 ODSŁONA
GeForce 256

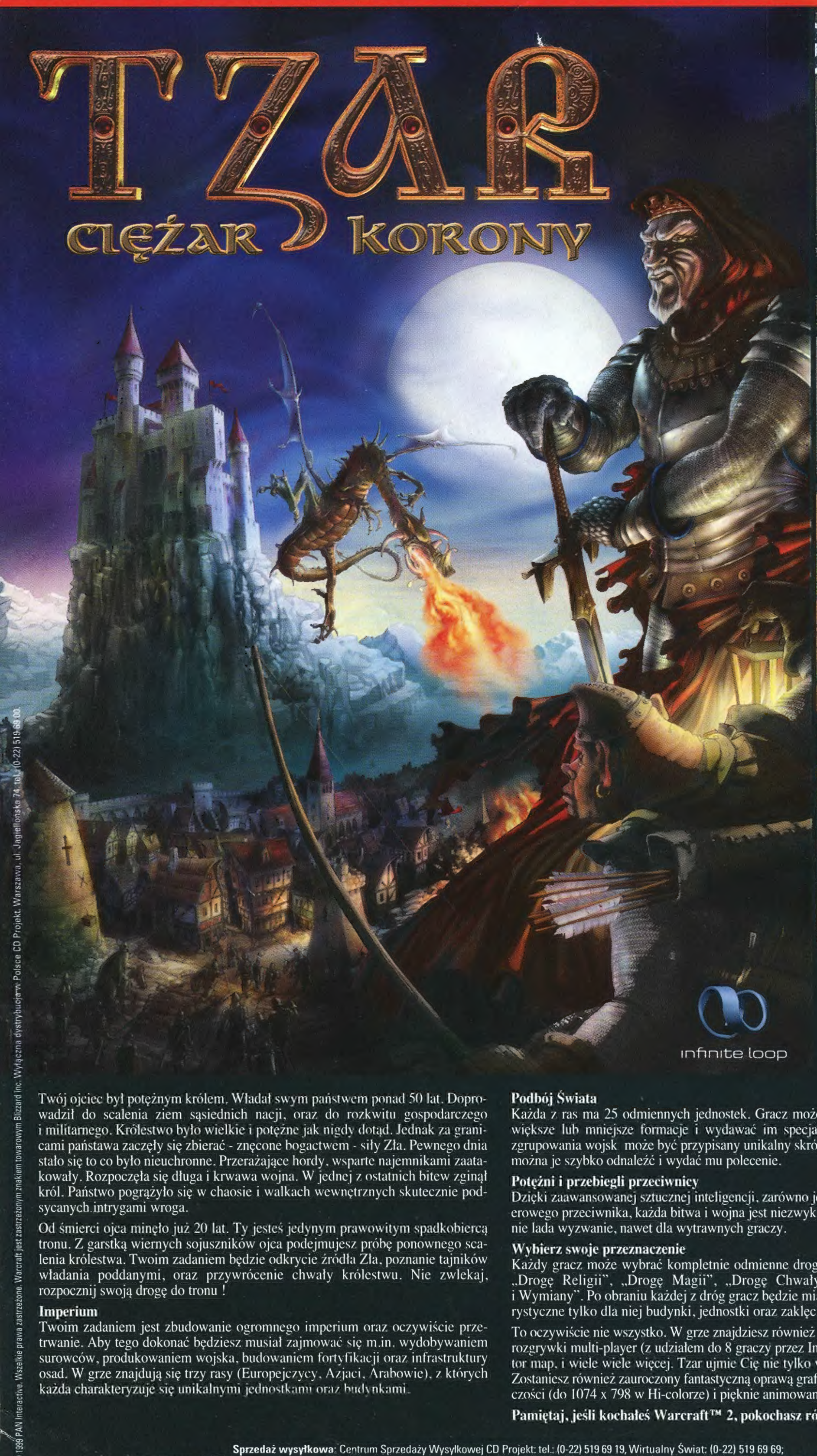
BIGGEST SELLING COMPUTER GAMES MAGAZINE IN POLAND
ISSN 1507-8418 02>
9 771507 841007

Projekt okładki: Pegaz Ass
Grafika: © 1999 INTERPLAY Planescape: Torment

Czy pamiętasz noce spędzone nad Warcraft™ II ?

Na pewno! Takich gier się nie zapomina. Teraz, czekając na kolejną część Warcrafta™ proponujemy Ci wspaniałą grę, w której odnajdziesz wszystko to, co kochałeś w Wacraft II™ i jeszcze więcej. Nadszedł czas na...

TZAR
CIĘŻAR KORONY



infinite loop

niska cena 69 złotych

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA PL CD PROJEKT

Twój ojciec był potężnym królem. Władał swym państwem ponad 50 lat. Doprowadził do scalenia ziem sąsiednich nacji, oraz do rozkwitu gospodarczego i militarnego. Królestwo było wielkie i potężne jak nigdy dotąd. Jednak za granicami państawa zaczęły się zbierać - znęcone bogactwem - siły Zła. Pewnego dnia stało się to co było nieuchronne. Przerażające hordy, wsparte najemnikami zaatakowały. Rozpoczęła się długa i krwawa wojna. W jednej z ostatnich bitew zginął król. Państwo pogrążyło się w chaosie i walkach wewnętrznych skutecznie podsycanych intrygami wroga.

Od śmierci ojca minęło już 20 lat. Ty jesteś jedynym prawowitym spadkobiercą tronu. Z garstką wiernych sojuszników ojca podejmujesz próbę ponownego scalenia królestwa. Twoim zadaniem będzie odkrycie źródła Zła, poznanie tajników władania poddanymi, oraz przywrócenie chwały królestwu. Nie zwlekaj, rozpocznij swoją drogę do tronu !

Imperium
Twoim zadaniem jest zbudowanie ogromnego imperium oraz oczywiście przetrwanie. Aby tego dokonać będziesz musiał zajmować się m.in. wydobywaniem surowców, produkowaniem wojska, budowaniem fortyfikacji oraz infrastruktury osad. W grze znajdują się trzy rasy (Europejczycy, Azjaci, Arabowie), z których każda charakteryzuje się unikalnymi jednostkami oraz budynkami.

Podbój Świata
Każda z ras ma 25 odmiennych jednostek. Gracz może grupować je w dowolne większe lub mniejsze formacje i wydawać im specjalne rozkazy. Do każdego zgrupowania wojsk może być przypisany unikalny skrót klawiszy, dzięki któremu można je szybko odnaleźć i wydać mu polecenie.

Potężni i przebiegli przeciwnicy
Dzięki zaawansowanej sztucznej inteligencji, zarówno jednostek jak i komputerowego przeciwnika, każda bitwa i wojna jest niezwykle pasjonująca i stanowi nie lada wyzwanie, nawet dla wytrawnych graczy.

Wybierz swoje przeznaczenie
Każdy gracz może wybrać kompletnie odmienne drogi budowania mocarstwa - „Drogę Religii", „Drogę Magii", „Drogę Chwały" oraz „Drogę Handlu i Wymiany". Po obraniu każdej z dróg gracz będzie miał do dyspozycji charakterystyczne tylko dla niej budynki, jednostki oraz zaklęcia.

To oczywiście nie wszystko. W grze znajdziesz również opcje handlu i dyplomacji, rozgrywki multi-player (z udziałem do 8 graczy przez Internet lub sieć LAN), edytor map, i wiele wiele więcej. Tzar ujmie Cię nie tylko wciągającą treścią i fabułą. Zostaniesz również zauroczony fantastyczną oprawą graficzną w wysokiej rozdzielczości (do 1074 x 798 w Hi-colorze) i pięknie animowanym światem i postaciami.

Pamiętaj, jeśli kochałeś Warcraft™ 2, pokochasz również Tzara !

GRY Z FIRMY CDPROJEKT WSPANIAŁA ZABAWA, DOBRA CENA — CDPROJEKT

Ten znak to gwarancja najniższych cen i najwyższej jakości. Znajdziesz go na wszystkich grach z CD Projekt. Naklejamy go po to, abyś mógł szybko odszukać najwyższej jakości i niedrogie gry. Gry z CD Projekt!

Sprzedaż wysyłkowa: Centrum Sprzedaży Wysyłkowej CD Projekt: tel.: (0-22) 519 69 19, Wirtualny Świat: (0-22) 519 69 69;
Sklepy firmowe CD Projekt: Kraków ul. Starowiślna 65, tel. (0-12) 421 26 17; Radom pl. Konstytucji 3 maja nr 5, tel. (0-48) 363 24 19; Warszawa ul. Indyjska 25a, tel. (0-22) 672 80 18;
Warszawa ul. Pereca 2, tel. (0-22) 654 23 65; **Biuro handlowe:** Warszawa ul. Jagiellońska 74, tel. (0-22) 519 69 00

Wersja polska i wyłączna dystrybucja w Polsce
CDPROJEKT
www.cdprojekt.com

Tzar © 1999 PAN Interactive. Wszelkie prawa zastrzeżone. Warcraft jest zastrzeżonym znakiem towarowym Blizzard Inc. Wyłączna dystrybucja w Polsce CD Projekt, Warszawa, ul. Jagiellońska 74, tel. (0-22) 519 69 00

Szykuje się naprawdę niezła jazda. Mówię Wam!

Różowe pudełka zaatakują sklepy już 16 lutego 2000r.

Hokus Pokus Różowa Pantera™

W roli cudownej, wspaniałej, prześmiesznej i co najważniejsze różowej Pantery

CEZARY PAZURA

(brzmi niezle, co?!)

niska cena 69 złotych

W grze usłyszysz śpiewających: Majkę Jeżowską, Natalię Kukulską, Emiliana Kamińskiego i Tomasza Szweda. (całkiem niezłe kawałki :-)

...taaa, ale te gry są nudne... ciągłe zabawy w domorosłych generałów, czy w ganianie z karabinem za zielonymi ludkami - dobrze, że chociaż różowych zostawili w spokoju. No dobra, ale teraz możemy to sobie odpuścić. Jest coś lepszego, wesołego, uwagi godnego: odlotowa przygoda z tonami różowego śmiechu, wykręconego humoru i zupełnie dziwacznych żartów. Po prostu dobra zabawa - PEŁEN LUZ I RELAKS. No i co, chcesz być wesoły, chcesz być inny?

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA PL CD PROJEKT

BĄDŹ RÓŻOWY, BĄDŹ PANTERĄ!!!

... i nie daj się sztywniakom...

Ten znak to gwarancja najniższych cen i najwyższej jakości.

GRY Z FIRMY CDPROJEKT WSPANIAŁA ZABAWA, DOBRA CENA

Znajdziesz go na wszystkich grach z CD Projekt. Naklejamy go po to, abyś mógł szybko odszukać najwyższej jakości i niedrogie gry. Gry z CD Projekt!

www.pinkpanther.com

Wersja polska i wyłączna dystrybucja w Polsce

CDPROJEKT

www.cdprojekt.com

Sprzedaż wysyłkowa: Centrum Sprzedaży Wysyłkowej CD Projekt: tel.: (0-22) 519 69 19, Wirtualny Świat: (0-22) 519 69 69; **Sklepy firmowe CD Projekt:** Kraków ul. Starowiślna 65, tel. (0-12) 421 26 17; Radom pl. Konstytucji 3 maja nr 5, tel. (0-48) 363 24 19; Warszawa ul. Indyjska 25a, tel. (0-22) 672 80 18; Warszawa ul. Pereca 2, tel. (0-22) 654 23 65; **Biuro handlowe:** Warszawa ul. Jagiellońska 74, tel. (0-22) 519 69 00

THE PINK PANTHER and associated trademarks and characters TM & © 1999 United Artists Corporation. All rights reserved. Wyłączna dystrybucja w Polsce CD Projekt. Warszawa, ul. Jagiellońska 74. tel.: (0-22) 519 69 00.

new s service
MENU
76
luty 2000
http://www.ssonline.com.pl/

Mesjasz nadchodzi!!! Orientacyjny czas nadejścia: w okolicach Wielkanocy

8 Sserwis informacyjny

12 Specjalnie dla N SS
12 ..... Lara w Warszawie po raz drugi

15 W przygotowaniu
15 ..... Shadow Watch
16 ..... Ground Control
18 ..... Revolution
19 ..... Risk 2
20 ..... Messiah
22 ..... Nox
23 ..... Icewind Dale
26 ..... Hokus Pokus Różowa Pantera
27 ..... Crime Cities

28 Kombat Korner
28 ..... Fighting Force 2

30 Tam, gdzie diabeł mówi dobranoc

32 Opisy/Recenzje
32 ..... Clue Chronicles: Fatal Illusion
33 ..... Aztec: The Curse at the Heart of the City of Gold
34 ..... Planescape: Torment
36 ..... Crusaders of M&M
38 ..... Bust A Move 4
39 ..... Tonic Trouble
40 ..... SWAT 3
42 ..... Battlezone 2
44 ..... Earth 2150
46 ..... The F.A. Premier League Football Manager 2000
48 ..... Premier Manager Season 99/00
49 ..... Liga Polska Manager 2000
50 ..... Start Up
51 ..... Wall Street Trader 2000
52 ..... Theme Park World
53 ..... Test Drive 6
54 ..... Ford Racing
55 ..... Formula One 99
56 ..... Descent 3 PL: Najemnik w Sieci
58 ..... Flanker 2.0
60 ..... Wings of Destiny
61 ..... KA–52 Team Alligator
62 ..... Adaś i Pirat Barnaba

64 Data Disk
64 ..... Hidden & Dangerous: Fight for Freedom
69 ..... Mechwarrior: Pirates Moon

70 Strefa Zrzutu

74 W imadle
74 ..... Flight Unlimited 3
76 ..... Atlantis 2 PL
78 ..... Tomb Raider 4 cz. 1
80 ..... Soul Reaver cz. 2
82 ..... Revenant cz. 2

84 Hardware
84 ..... GeForce 256 druga odsłona
86 ..... VideoLogic Neon 250
87 ..... Creative FPS 2000 Digital
88 ..... SB Live! druga odsłona
89 ..... Wingman Gamepad Extreme
89 ..... Cordless Desktop iTouch
90 ..... Multimedia – Wojny Światowe
91 ..... Multimedia – Rock w Polsce

93 KGB

110 Cyberspace
110 ..... Wstęp, News
112 ..... Programy Netowe
114 ..... Serwisy Growe
117 ..... Fan Fiction: We'll meet again
118 ..... Cyberpunk: Czym jest cyberpunk?
120 ..... Cyberfilm: The World is not Enough
121 ..... Dialog

126 Manga Room
126 ..... Tenchi In Tokyo

129 W następnym numerze

Konkursy
130 ..... Konkurs Atlantis 2
37 ..... Konkurs Earth 2150
63 ..... Konkurs GTA 2
125 ..... Rozwiązanie konkursu: Logitech, Kroniki Czarnego Księżyca

Redaktor naczelny
Emil „*Emilus*" Leszczyński
emil@ssonline.com.pl

Z-ca red. nacz.
Waldemar „*Pegaz Ass*" Nowak
waldek@ssonline.com.pl

Sekretarz redakcji
Piotr „*Raven*" Leszczyński
piotr!@ssonline.com.pl

Media redaktor
Jacek „*Zaq*" Gadzinowski
zaq@ssonline.com.pl

Zespół redakcyjny:
Paweł „*Pooh*" Chmielowiec
Dariusz „*Berger*" Góralski
Paweł „*Pejotl*" Jankowski
Robert „*Mr. Root*" Korzeniewski
Aleksander „*Potwur*" Krzanowski
Konrad „*KKK*" Kwiatkowski
Grzegorz „*SCSI*" Młodawski
Maciej „*Mamut*" Ogiński
Szymon „*El Simone*" Olesiewicz
Mateusz „*Banzai*" Ożyński
Rafał „*Yossa*" Nowocień
Dariusz „*Konsolite*" Pasturczak
Rafał „*Jetboy*" Piasek
Adam „*Nubarus*" Piesiak
Zdzisław Pisiński
Piotr „*Sokół*" Sokołowski
Dominik „*Teg*" Wojnarowski

Design & DTP
STUDIO ProScript
Pegaz Ass® Design Group:
Waldemar Nowak
Jacek Piekarek
Adam Andrzejewski

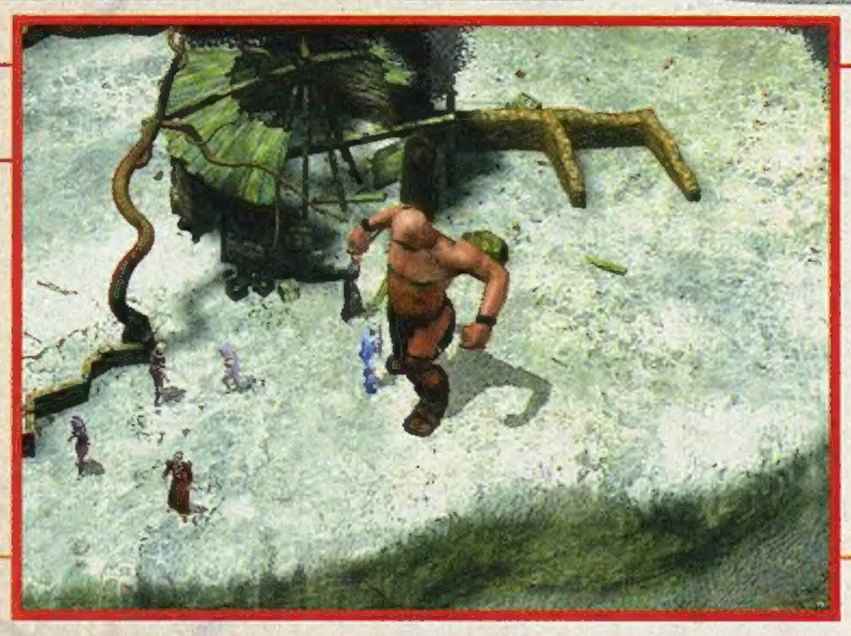
Dział Reklamy
Janusz Kunatkowski
tel.(0-22) 652-37-37

Druk
UNIPROM S.A.
Warszawa
ul. Mińska 69
Nakład 125.000 egz.

Adres redakcji
NEW S SERVICE
00-800 Warszawa 66
skr. poczt. 21
tel./fax (0-22) 624-91-47
pon-pt. godz. 9^{00}-16^{00}
e-mail:
redakcja@ssonline.com.pl
Internet:
http://www.ssonline.com.pl/

Redakcja nie odpowiada za treść ogłoszeń i reklam. Materiałów nie zamówionych nie zwraca, w przypadku publikacji, zastrzega sobie prawo do skrótów. Wszystkie użyte znaki firmowe i towarowe są zastrzeżone przez ich właścicieli.

Wydawca: ProScript Sp. z o.o.



ICEWIND DALE zauroczy każdego śmiałka lubującego się w krainach fantasy, kiedy jednak nadejdzie i kogo będziemy łupić, opowiemy w dziale W PRZYGOTOWANIU

Już po raz trzeci spotkamy się ze służbami specjalnymi policji o kryptonimie SWAT. Tym razem będzie to jednak jeszcze bardziej niebezpieczne i realne przeżycie, tylko dla ludziach o stalowych mózgach!

DESCENT 3 doczekał się w końcu wersji polskiej, ale także specjalnego dodatku NAJEMNIK, w którym będziemy mogli stanąć po słusznej stronie i skorzystać ze zbójeckiego prawa

Najnowsze dzieło speców z „Kreatywnych Laboratoriów" nosi przydomek PLATINUM, a jest tak dopakowane i doskonałe, że istnieje podejrzenie, iż można na nim przetwarzać dźwięk z zaświatów w nasz wymiar. Czy to możliwe?!

Mało Wam było opowieści o najnowszym dziecku firmy NVIDIA? Dzisiaj porównanie kilku kart opartych na tym mocarnym chipsecie – GEFORCE 256! Zapraszamy do działu HARDWARE!

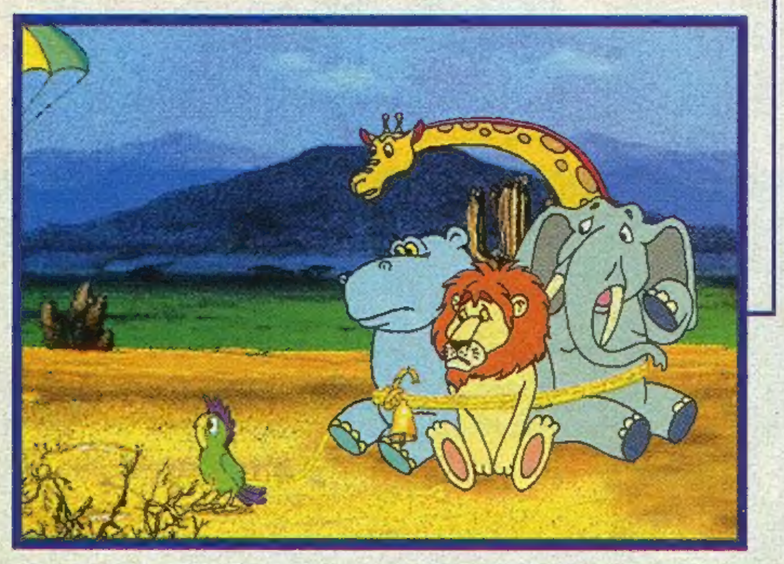
W końcu udało nam się przedstawić. Zapraszamy na strony 96–97, gdzie znajdują się nasze personalia i podobizny

REVOLUTION ma być rewolucją w dziedzinie gier populistycznych, w których bogowie absolutni mają stać się słoneczkami Karpat, a ich usta będą słodsze od malin

Tym razem docent Konsolite pokaże nam sposób pewnego przejścia przez miasto bez używania wyrzutni rakiet, pancerfaustu i czołgu w grze FIGHTING FORCE 2

PLANESCAPE: TORMENT nadszedł i dręczyć będzie doskonale przez całe ranki, muszki, pszczółki i komarki...

STREFA ZRZUTU to nowy dział, w którym będziemy w prostych i krótkich słowach opisywać gry, na które często szkoda sobie strzępić języka. To nie znaczy, że są gorsze, ale to oznacza, że wcześniej nie mogliście o nich przeczytać



Specjalnie dla dzieciów, specjalnie kolorowana gra ADAŚ i PIRAT BARNABA. Jeżeli chcesz mieć spokojny weekend, podrzuć ją koniecznie swojemu tak zwanemu „milusińskiemu"

ŁAGODNY OKRES

Tak, w tym roku rynek przeżywa w styczniu tak zwany „łagodny okres", to znaczy taki, w którym niewiele się dzieje. Po grudniowych żniwach, jakie mieli producenci, dystrybutorzy i wydawcy pism o grach nastąpiła flauta. Czy jest to cisza przed burzą? Po odpowiedź na to pytanie zapraszam do działu W PRZYGOTOWANIU, gdzie wyraźnie widać, co nas czeka w ciągu najbliższych kilku miesięcy. Natomiast ogólną sytuację z początku roku 2000 można określić na podstawie recenzji w numerze. Nie ukrywam, że możemy sobie pogratulować, gdyż po trzech miesiącach operacji pt. DEWALUACJA udało się osiągnąć w miarę przyzwoity, zbliżony do tego, czego chcieliśmy, surowy i rzeczowy system oceniania gier. Średnią ocen w numerze stała się „piątka", a nie, jak to miało jeszcze kilka miesięcy temu, „ósemka". Dziękuję za wszelkie sugestie dotyczące ocen, samej akcji pt. DEWALUACJA, jak i recenzji. Wasze zainteresowanie tą sprawą dobitnie świadczy o tym, że temat był ważny i wart poruszenia. Na dzień dzisiejszy najbardziej kontrowersyjnymi ocenami były stopnie przyznane dwóm gigantom FPP, jakimi są QUAKE 3: ARENA i UNREAL: TOURNAMENT. Wszystkich zainteresowanych, ewentualnie zbulwersowanych niesłuszną – ich zdaniem – oceną zapraszamy do nadsyłania listów w tej sprawie. Pora jeszcze krótko scharakteryzować sytuację recenzji w tym numerze. Otóż nie było, naszym zdaniem, w tym miesiącu gry, która zasługiwałaby na ocenę 9 – nie ukazało się nic przełomowego, zresztą jak co roku w styczniu. Dlatego też naświetlę te kilka wyśmienitych gier, które zasługują na ocenę 8. Oczekiwany PLANESCAPE: TORMENT okazał się doskonałym produktem, godnym polecenia każdemu miłośnikowi RPG, który czeka na BG2. EARTH 2150 cieszy tym bardziej, że jest to gra wyprodukowana w Polsce, a do tego strategia, która pobudzi do myślenia niejednego stratega. Dla kochających walkę w drużynie i brygady antyterrorystyczne jest produkt z pogranicza strategii i FPP, który zaspokoi żądze większości miłośników militariów – SWAT 3. Z kolei tych, których zainteresowanie grami kończy się na boskim TETRIS–ie, zapraszamy do recenzji czwartej odsłony słynnej gry logiczno–zręcznościowej BUST A MOVE. I na koniec polecamy zabawę z produktem w pełni po polsku, jakim jest DESCENT 3, który równocześnie z lokalizacją doczekał się dodatku dla graczy chcących stanąć po drugiej stronie barykady.

Zapraszam do lektury i miłego grania!

Emilus

Oto, co oznaczają oceny po dewaluacji:

1 – **KASZANA I BADZIEW!!! Nie, nie widziałem jej nigdy!!!**

2 – **CIENIZNA. Dobra, aby pokazać nie lubianym osobom, doskonale nadaje się jako podkładka pod mysz, ewentualnie jako podstawka pod kawę.**

3 – **NIE POLECAMY. Szkoda pieniędzy, chyba że zbliża się koniec roku podatkowego i szukacie wydatków na pomoce naukowe.**

4 – **GRA SŁABA, mająca drobne wady i powielony pomysł.**

5 – **GRA PRZYZWOITA, spełniająca wszystkie wymogi aktualnie stawiane tytułom z danego gatunku.**

6 – **GRA PONADPRZECIĘTNA, mająca ciekawe elementy.**

7 – **GRA WYBITNA, którą warto zakupić ze względu na liczne walory artystyczne, techniczne i fabularne.**

8 – **GRA WYŚMIENITA, musisz ją mieć! Stanowi pierwszą klasę w swoim gatunku.**

9 – **GRA PRZEŁOMOWA, kamień milowy w danym gatunku. Jeżeli jej nie widziałeś i w nią nie grałeś, to nie masz o czym rozmawiać z kolegami.**

10 – **GRA–LEGENDA!!! Należy wytapetować nią sobie pokój!**

Wirtualny Świat Poleca

Wirtualny Świat poleca

Wirtualny Świat poleca

Wirtualny Świat Poleca

PL 59zł

PL 69zł

PL 69zł

PL 69zł

PL 69zł

PL 79zł

PL 89zł

PL 99zł

99zł

99zł

149zł

209zł

PL 149zł

ZESTAW THE SETTLERS III

Edycja kolekcjonerska The Settlers III zawiera: grę The Settlers III i dodatek The Settlers III: Nowe Misje. W zestawie również oryginalny T-shirt z gry The Settlers III. Dodatkowo gra The Settlers GRATIS!

PL 159zł

ZESTAW BALDUR'S GATE + OPOWIEŚCI Z WYBRZEŻA MIECZY

Edycja kolekcjonerska Baldur's Gate: grę Baldur's Gate i dodatek Opowieści z Wybrzeża Mieczy. W zestawie również: Książka ze zbiorem opowiadań, mapa świata gry i plan Baldur's Gate oraz mousepad BG.

Wirtualny Świat jest firmą polecaną przez CDPROJEKT jednego z największych dystrybutorów gier w Polsce!

39zł

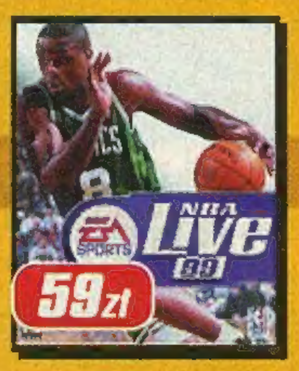
45zł

49zł PL

49zł

49zł

49zł PL



59zł

59zł

59zł

59zł

69zł

69zł PL

69zł PL

69zł

69zł

69zł

69zł PL

69zł PL

69zł PL

69zł PL

79zł PL

79zł PL

99zł

99zł

99zł PL

99zł

99zł

99zł PL

99zł PL

145zł PL

149zł PL

149zł

159zł

165zł

189zł

149zł

QUAKE II: QUAD DAMAGE
Zestaw kolekcjonerski Quake II zawiera:

- Quake II
- Quake II: Reconing
- Quake II: Groun Zero
- Quake II: Extremities
- Plakat Quake III

39zł

OFICJALNY PODRĘCZNIK STRATEGII MAGIC THE GATHERING

CLASSIC

6 edycja

Podręcznik w polskiej wersji językowej, 128 stron, full-kolor, papier kredowy.

w naszej ofercie znajdziesz również inne gry i programy na pc

A.D. 2044 PL	45 zł	Heroes of Might & Magic II	99 zł	Phantasmagoria	69 zł
Alien vs. Predator	149 zł	Jack Orlando	49 zł	Phantasmagoria 2	69 zł
Black Dahlia	99 zł	Książe i Tchórz PL	55 zł	Prince of Persia 1 i 2	49 zł
Caesar 2	69 zł	Knights & Merchants PL	49 zł	Sin	99 zł
Civilization: Call to Power	159 zł	Lands of Lore 3	155 zł	Su 27 + Misje	59 zł
Commandos: Beyond the Call of Duty	109 zł	Machines	99 zł	System Shock 2	99 zł
Darkstone	99 zł	Mortyr	99 zł	Total Annihilation	69 zł
Duna 2000	89 zł	Need For Speed II Special Edition	59 zł	Turok 2	69 zł
Emergency	49 zł	Pandemonium 2	69 zł	Warhammer Dark Omen	59 zł
Final Fantasy VII	109 zł	Mortyr	99 zł	Wing Commander V	69 zł

LAUREACI PROMOCJI „FIFA 2000"

Regina Adamska - Przenno
Danuta Cichoń - Tarnowskie Góry
Robert Dąbrowski - Warszawa
Zbigniew Drewniak - Żukowo
Ewa Jędrzejewska - Solec Kujawski
Tomasz Kucharzewski - Częstochowa
Paweł Olszewski - łódź
Ryszard Paszkowski - Parczew
Michał Skrzypczyński - Radzanów
Jolanta Salamon - Siemianowice Śl.

45zł

GRA KARCIANA MAGIC THE GATHERING

6 edycja zawiera zestaw wprowadzający dla dwóch garczy:

- 2 talie po 40 kart,
- Książkę zasad gry w języku polskim,
- Podręcznik gry MtG w języku polskim.

DODATKI DO GRY KARCIANEJ MAGIC THE GATHERING

W sprzedaży zestawy: uzupełniające zawierające 15 kart oraz zestawy zawierające 75 kart.

15 kart - cena 19 zł.
75 kart - cena 45 zł.

Teraz możesz zamówić gry przez internet: **www.wirtualny.com.pl**

co zyskujesz kupując u nas

- **Nie płacisz dodatkowo za przesyłkę, gdyż jest ona wliczona w cenę programu,**
- Program otrzymujesz najpóźniej w 3-7 dni (roboczych) od złożenia zamówienia telefonicznego,
- Ceny zawierają podatek VAT,
- Płacisz przy odbiorze przesyłki.
- Możliwość dostawy w ciągu 24 h. (za dodatkową opłatą)
- Masz pewność, że dzięki profesjonalnemu opakowaniu zawartość paczki jest maksymalnie zabezpieczona.

FIRMA WYSYŁKOWA

wirtualny świat

kontakt z nami

adres

Skrytka pocztowa 25, 00-956 Warszawa
e-mail: wirtualny@wirtualny.com.pl

telefon & fax

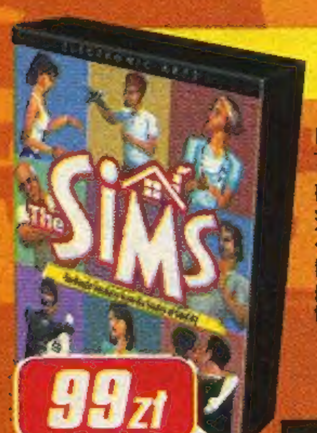
(0-22) 519 69 69,
FAX: 519 69 70

Pracujemy Pn-Pt od 8 do 18

zamów przed premierą

zanim zamówisz przed premierą koniecznie przeczytaj

W tej rubryce są prezentowane gry których premiera odbędzie się za kilka tygodni lub miesięcy, jednak już dziś będziesz mógł złożyć na nie zamówienie. Co zyskasz? Zyskasz pewność, że otrzymasz oryginalną grę jako jeden z pierwszych w naszym kraju. Aby wynagrodzić Ci czekanie razem z grą otrzymasz super upominek w zależności od gry będą to pełne wersje gier, koszulki, płyty demo lub inne gadżety związane z grami. UWAGA, Upominki otrzymają tylko osoby które zamówią grę przed jej polską premierą.



99zł

THE SIMS PL

Nowa gra twórców znanej serii SIM. Tym razem autorzy pozwalają nam pokierować podstawową komórką społeczną – rodziną.
Zamawiając grę przed premierą otrzymasz gratis porcelitowy kubeczek firmowy.

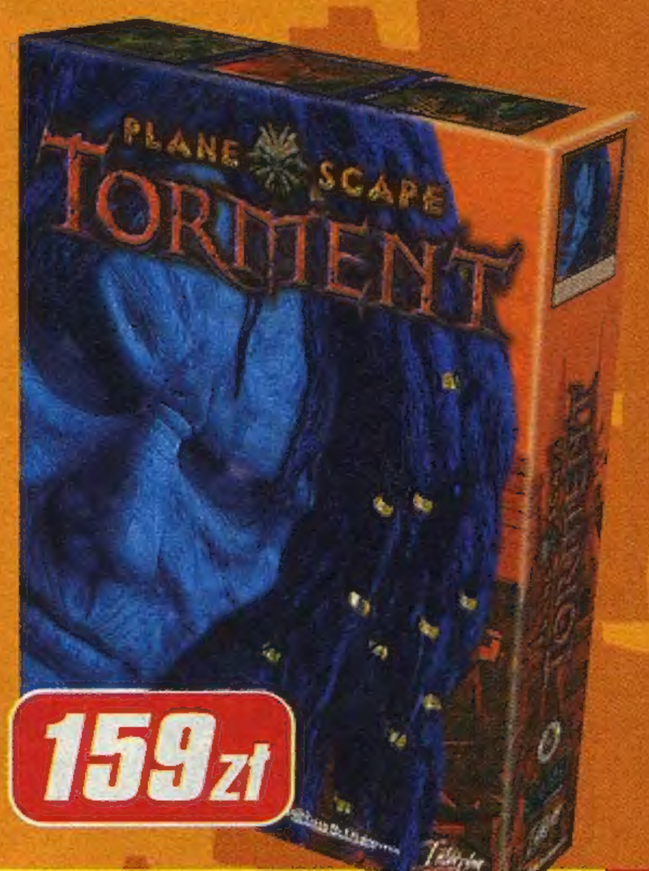
PREMIERA: Luty 2000

79zł

FAUST PL

Niesamowita przygoda której scenariusz jest mieszanką fantastyki, grozy i psychodelicznej atmosfery. Teraz Ty, jako Faust, musisz rozwiązać zawikłaną intrygę przygotowaną przez demonicznego Mefistofelesa.
Zamawiając grę przed premierą otrzymasz gratis porcelitowy kubeczek firmowy.

PREMIERA: Styczen 2000



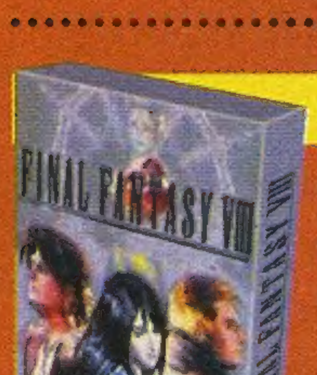
159zł

PLAN ESCAPE: TORMENT PL

Kolejna produkcja słynnej firmy Black Isle oraz Bioware. TORMENT to: 4xCD, ponad 3500 stron tekstu, profesjonalna polska wersja językowa wykonana przez specjalistów z CD PROJEKT.

Zamawiając grę przed premierą otrzymasz mousepad Torment, talię do gry karcianej Magic The Gathering, książkę „Strony Bólu" i płytę demo.

PREMIERA: Luty 2000

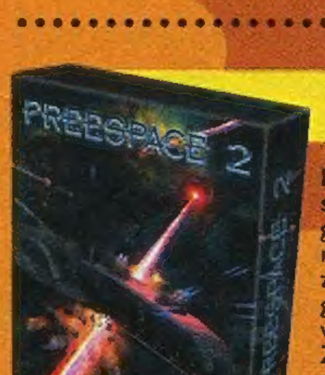


TEL.

FINAL FANTASY VIII

Prawdopodobnie jedna z największych, najlepiej wyglądających i najbardziej wciągających gier RPG w historii gier.
Zamów przed premierą a otrzymasz płytę demo.

PREMIERA: Luty/Marzec 2000



79zł

FREESPACE 2 PL

Druga część jednego z najlepszych symulatorów kosmicznych. Gra bije na głowę wszystkie nowe i stare produkcje. niesamowity realizm, setki statków i złożoność zadań to atuty tej gry. Gra w pełnej polskiej wersji językowej na 3 CD.
Zamawiając grę przed premierą otrzymasz gratis kubeczek firmowy.

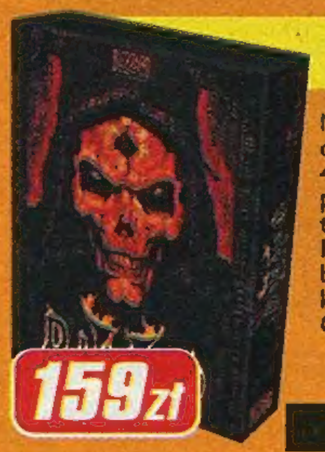
PREMIERA: Luty 2000

69zł

LARRY 7 PL

Niezapomniany Larry po raz pierwszy przemówi do Ciebie po polsku. Już wkrótce będziesz mógł pokierować miłosnymi podbojami Larrego. **Zamawiając grę przed premierą weźmiesz udział w losowaniu jednego z 10 pakietów w skład, którego wchodzi koszulka Atlantis II oraz kubeczek firmowy.**

PREMIERA: Marzec 2000



159zł

DIABLO II PL

Najbardziej oczekiwana gra roku. W drugiej części do wyboru 5 nowych postaci. 4 CD. **Zamawiając grę przed premierą otrzymasz gratis trzy rewelacyjne prezenty: grę RPG Fallout i mousepad Diablo 2 oraz talię do gry karcianej Magic The Gathering.**

PREMIERA: I kwartał 2000

TEL.

HEROES III: ARMAGEDDON'S BLADE PL

Długo oczekiwany dodatek do jednej z najbardziej znanych gier strategicznych Heroes of Might & Magic III. Dodatek oferuje kilkanaście nowych misji w trybie kampanii, nowych bohaterów i nowe rodzaje jednostek.
Zamawiając grę przed premierą otrzymasz płytę demo

PREMIERA: Luty 2000

TEL.

CHAMPIONSHIP MANAGER 99/00

Nowa edycja najlepszego menadżera piłkarskiego uaktualnionego o wszystkie dane z sezony 1999/2000.
Zamów grę przed premierą a otrzymasz płytę demo.

PREMIERA: Luty/Marzec 2000

79zł

MESSIAH PL

Długo oczekiwana gra TPP twórców MDK. Wciel się w malutkiego aniołka, który ma zbawić świat. Najnowocześniejszy engine użyty w grach komputerowych.
Zamawiając grę przed premierą otrzymasz płytę demo.

PREMIERA: Luty 2000

69zł

TZAR PL

Strategia czasu rzeczywistego bezpośrednio nawiązująca do znakomitej serii Warcraft. znajdziesz w niej wszystko co kochałeś w Warcraft II oraz wiele nowości i udoskonaleń. Obowiązkowa pozycja dla wielbicieli dobrych gier RTS oraz fanów Warcrafta.
Zamawiając grę przed premierą otrzymasz płytę demo.

PREMIERA: Luty 2000

VIPER II ULTRA to najnowszy akcelerator firmy DIAMOND, oparty na ciekawym układzie o nazwie SAVAGE2000 (firmy S3). VIPER II ULTRA wyposażony zostanie w 64 MB szybkich pamięci SDRAM oraz radiator z wentylatorkiem, dzięki któremu możliwe będzie taktowanie procesora graficznego z częstotliwością od 166 do nawet 200 MHz! Dla przypomnienia: SAVAGE2000 oferuje m.in. obsługę efektów T&L, Quad Texturing oraz wydajność na poziomie 500–800 mln. tekseli/sekundę, w zależności od częstotliwości procesora. Premiera VIPER–a II ULTRA, mogącego stanowić poważną konkurencję dla chipu GEFORCE 256, odbędzie się jeszcze w tym kwartale.

Firma MATROX zapowiedziała premierę nowej kości graficznej o nazwie G450, będącej rozwinięciem architektury G400 o procesor geometryczny obsługujący efekty T&L. Dzięki technologii 0,18 mikrona możliwe będzie wyższe niż w przypadku standardowego chipu G400 taktowanie procesora, co powinno pociągnąć za sobą znaczne zwiększenie wydajności. Obsługa efektów T&L, Environmental Bump Mapping oraz pełne wsparcie dla AGP 4x czyni z akceleratorów opartych na chipie G450 poważnego konkurenta dla GEFORCE 256 oraz rodziny VOODOO 4 i 5!

Pod koniec 1999 roku astronauci wymienili procesor obsługujący teleskop Hubble'a. W dobie procesorów ATHLON i PIII stare 386 zastało wymienione na 486... Jak widać, nie zawsze liczy się tylko wydajność – czasem ważniejszy jest pobór mocy, według którego dobierano procesor do tak ważnego teleskopu...

Wojna procesorowa rozgorzała na dobre! INTEL wprowadził do sprzedaży procesory PIII 750 i 800 MHz w cenach, odpowiednio: 803 i 850 dolarów. Z kolei AMD zaprezentowało ATHLON–a z zegarem 800 MHz, opierającego się na nowym jądrze o oznaczeniu K75, wykonanego w technologii 0,18 mikrona i pracującego z napięciem 1,7 V. W QUAKE–u 2 ATHLON 800 MHz pokonuje PIII 800, natomiast w QUAKE–u 3: ARENA najszybszy procesor INTEL–a pokonuje 800 MHz ATHLON–a, a to za sprawą instrukcji SSE. Tak więc nie ma już procesora będącego pod względem szybkości jednoznacznym liderem w grach, przez co wybór stał się jeszcze trudniejszy...

VIA zapowiedziała na drugi kwartał tego roku premierę procesora o kodowej nazwie SAMUEL, opartego na jądrze WINCHIP–a 4, firmy IDT CENTAUR. Procesor ten charakteryzować się będzie zegarem 500–700 MHz, technologią 0,18 mikrona i protokołem transmisyjnym GTL+ INTEL–a (FSB – 66, 100, 133 MHz). Nie wiadomo natomiast, czy SAMUEL posiadać będzie instrukcje AMD3DNow! Procesor ten ma być tanią alternatywą dla układów INTEL–a, ale raczej nie należy spodziewać się wydajności na poziomie naj-

Witam Was po byczej przerwie świątecznej, którą ja osobiście spędziłem na odpoczynku, szaleństwach sylwestrowej nocy i nadrabianiu growych zaległości. W końcu udało mi się zobaczyć dłużej DRIVER–a, QUAKE–a 3 i DESCENT–a 3, że już nie wspomnę o uporządkowaniu dysku w rytmach SKA–danek i „Red Hotuff", wypaleniu co ciekawszych MP3–jek oraz corocznym upgrade'zie procesora na taki, który umożliwia mi chociaż szybkie przeglądanie stron internetowych i materiałów prasowych w poszukiwaniu pikantnych newsów, czego skutki możecie oglądać poniżej...

NEWSREADER (piotrl@ssonline.com.pl)

POLSCY DYSTRYBUTORZY

CD PROJEKT

Po wydaniu TZAR–a, ROLLERCOASTER TYCOON–a i WORMS ARMAGEDDON przyszedł czas na gry FAUST (79 zł), HOKUS POKUS RÓŻOWA PANTERA (69 zł), PLANESCAPE: TORMENT (159 zł), a już w marcu ujrzymy takie tytuły, jak LARRY 7, FREESPACE 2 i MESSIAH. Poza tym szykują się do premiery nowe produkcje CRYO: ASTERIX, AZTEC, TIME MACHINE, POMPEI (większość w cenie poniżej 100 zł!). Na połowę roku CD PROJEKT zapowiedział także grę RING na 6 płytach CD, w cenie zbliżonej do 50 zł (produkt w pełni zlokalizowany!).

IPS CG

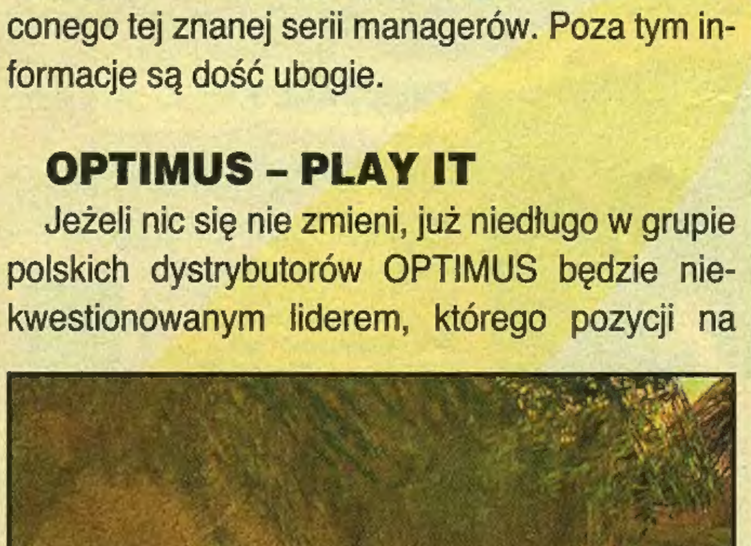
Z najważniejszych nadchodzących tytułów IPS CG warto wymienić takie gry, jak NOX (luty), NEED FOR SPEED 5 (marzec), SHOGUN (marzec), DIE HARD TRILOGY 2 (marzec) oraz FORMULA 1 (marzec).

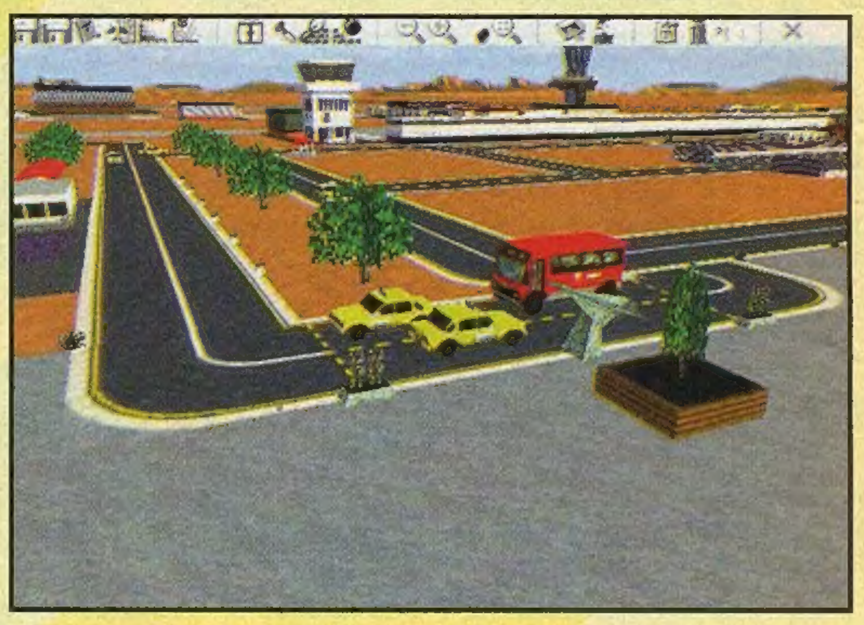
MIRAGE

W ubiegłym miesiącu MIRAGE postawił głównie na CHAMPIONSHIP MANAGER SEASON 99/00, co być może przyspieszyło ponowne uruchomienie serwisu internetowego firmy, poświęconego tej znanej serii managerów. Poza tym informacje są dość ubogie.

OPTIMUS – PLAY IT

Jeżeli nic się nie zmieni, już niedługo w grupie polskich dystrybutorów OPTIMUS będzie niekwestionowanym liderem, którego pozycji na





rynku nic nie zagrozi. Zapowiadane w najbliższej przyszłości pozycje zdają się stuprocentowo potwierdzać powyższe prognozy.

AIRPORT INC (styczeń) to prawdopodobnie najbardziej rzeczywisty 3D symulator portu lotniczego, jaki jest dostępny dla graczy. Niewykluczone, że od nadmiaru problemów zarządzającemu pęknie tutaj głowa. Strajki kontrolerów lotu, niesprzyjająca aura, kradzieże bagaży i ryzyko zamachu bombowego – oto proza życia dyrektora wielkiego lotniska. GROUND CONTROL (marzec) to z kolei nowatorska gra z elementami realistycznej strategii, której akcja osadzona jest we w pełni trójwymiarowym środowisku. Możliwość rozgrywki sieciowej (internet) z pewnością przysporzy temu tytułowi wielu fanów.

TOPWARE

Po podpisaniu umowy z rosyjską firmą BUKA ENTERTAINMENT na wydawanie ich gier w Polsce ożywiły się jej kontakty z TOPWARE.

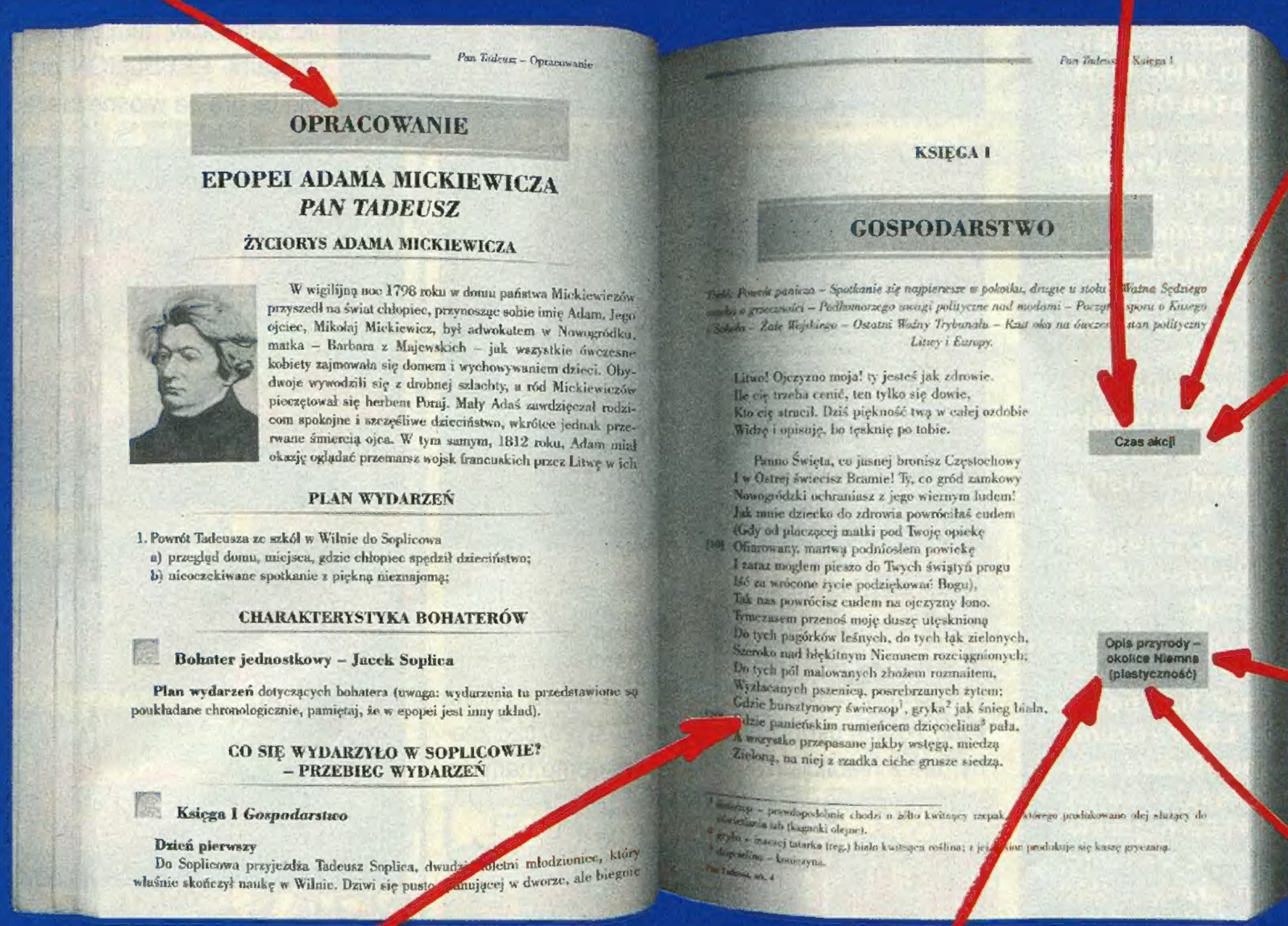
„DELETE 2000"

Druga edycja Turnieju Gier Komputerowych „Delete", organizowana przez Wydział Promocji Powiatu Gryfickiego i Gryficki Dom Kultury, odbędzie się w dniach 31 stycznia – 5 lutego tego roku. Jako patron medialny tego przedsięwzięcia serdecznie zapraszamy wszystkich do wzięcia w nim udziału. Przewidziano rozgrywki w dwóch kategoriach wiekowych i platformowych. Dla pecetowców przygotowano gry QUAKE 2, UNREAL, NHL 2000 i NASCAR 2000, zaś PSX–owcy zagrać mogą w MORTAL KOMBAT 4, TEKKEN–a 3 i NFS 3. Na zwycięzców czekają atrakcyjne nagrody, ufundowane przez kilkudziesięciu sponsorów. Informacje szczegółowe: Wydział Promocji Powiatu Gryfickiego, pl. Zwycięstwa 37, pok. 429, tel. (018) 384–85–03, wew. 443.

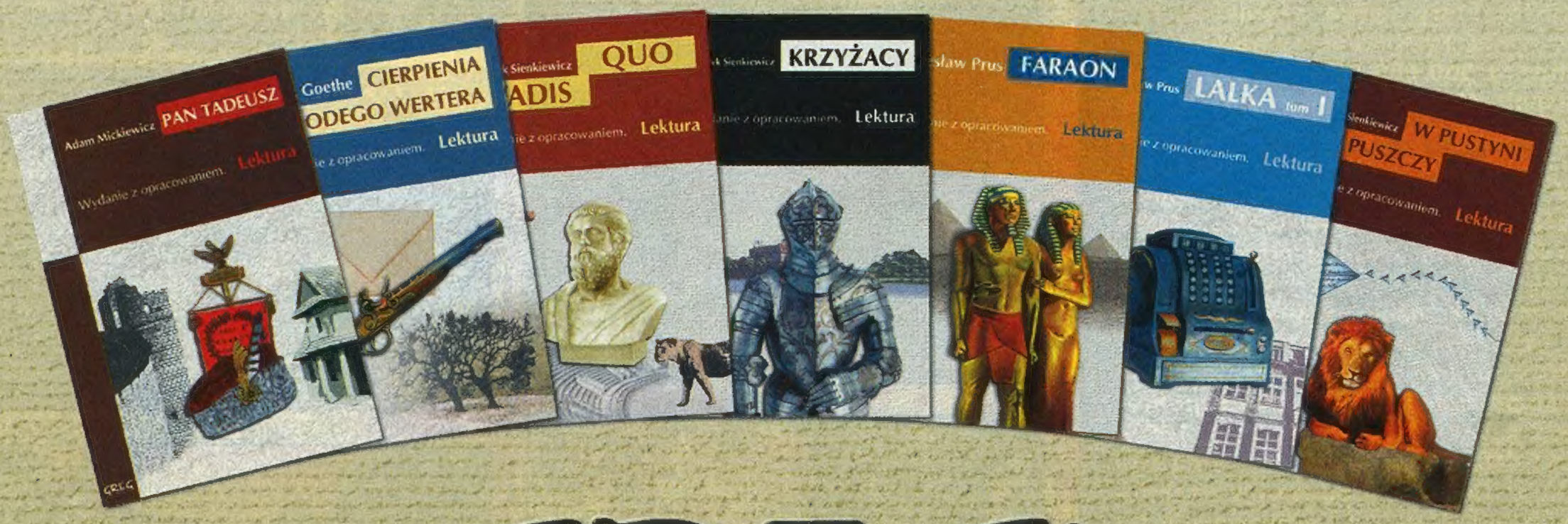
CALL OF CTHULHU

HEAD FIRST PRODUCTIONS jest w trakcie kończenia prac nad engine'm przeznaczonym do gry CALL OF CTHULHU – DARK CORNERS OF

LEKTURA Z OPRACOWANIEM



Lektura ze ściągą, czyli wszystko, co musisz wiedzieć na temat lektury, zgromadzone w jednej książce. Oprócz treści lektury, **na marginesie** każdej strony znajdziesz informacje o czasie i miejscu akcji, cechach i wyglądzie postaci – wystarczy, że sięgniesz po **wydanie specjalne LEKTUR**, które przygotował dla Ciebie GREG. Niebawem 50 tytułów.



GREG®
WYDAWNICTWO

Szukaj w dobrych księgarniach i empikach !

szybszych PIII... Jednak to nie wszystkie nowości firmy VIA – JOSHUA to kodowa nazwa procesora (przeznaczonego do Intelowskiego SOCKET-u 370) posiadającego 64 kB cache L1 oraz 256 kB cache L2, pracującego z pełną prędkością zegara.

Zgodnie z zapowiedziami ATHLON firmy AMD jest bardzo dobrym wyborem dla overclockerów. Dowodem na to niech będzie fakt, że stosując chłodzenie powietrzem można podkręcić model 500 MHz do 901 MHz! Warto dodać, że podkręcanie ATHLON-a już nie musi wiązać się z ryzykownym lutowaniem – dzięki przelotce Afterburner (firmy OUTSIDE LOOP) możemy bezpiecznie zmieniać mnożnik, magistralę oraz napięcie dla ATHLON-a.

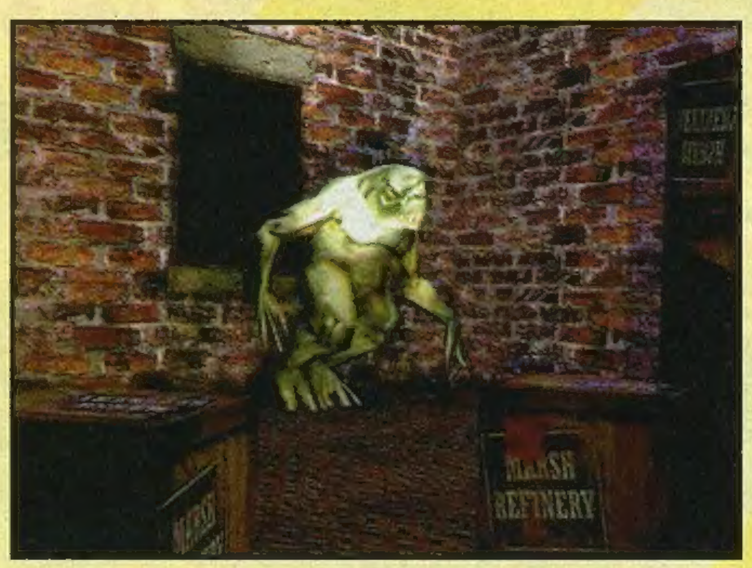
Coraz więcej wiadomo na temat nowego procesora siódmej generacji firmy INTEL o kryptonimie WILLAMETTE. Jako że procesor ten pojawi się w sprzedaży dopiero pod koniec roku, wysoce prawdopodobne jest, że produkowany będzie już w technologii 0,13 mikrona. Dzięki temu możliwe jest zastosowanie zegara wyższego niż 1000 MHz (WILLAMETTE ma być pierwszym prockiem INTEL-a, który oficjalnie przekroczy barierę 1 GHz). Procesor ten posiadać będzie duży cache L2 w rdzeniu procesora, dzięki czemu będzie pracował z jego pełną prędkością. Do obsługi WILLAMETTE-a INTEL najprawdopodobniej stworzy nowy core logic, który będzie umożliwiał pracę z 200 MHz magistralą oraz podwójnym kanałem Rambus. Wydajność WILLAMETTE-a ma być – w założeniach – znacznie wyższa niż porównywalnego ATHLON-a, chociaż nic nie jest jeszcze pewne, gdyż AMD szykuje specjalną wersję ATHLON-a o nazwie MUSTANG, która będzie mogła konkurować z WILLAMETTE-m...

IBM postanowił przeznaczyć 100 milionów dolarów na skonstruowanie najszybszego superkomputera na świecie, który będzie w stanie wykonać ponad kwadrylion operacji na sekundę (1 000 000 000 000 000 operacji/sec!). Moc obliczeniowa BLUE GENE początkowo będzie wykorzystywana w celu modelowania procesu zwijania białek w organizmie człowieka, którego poznanie jest bardzo ważne dla dzisiejszej biologii i medycyny...

Firma S3 rośnie w siłę... Najpierw połączyła się z DIAMOND MULTIMEDIA, dzięki czemu uzyskała możliwość produkcji własnych kart graficznych, a potem złączyła się z VIA TECHNOLOGIES. Ta fuzja miała na celu produkcję własnych procesorów ze zintegrowanym układem graficznym. A teraz S3 kupił firmę NUMBER NINE VISUAL TECHNOLOGY CORPORATION, uzyskując tym samym możliwość zaopatrywania IBM-a z pominięciem pośredników. Jak tak dalej pójdzie, to S3 stanie się największym producentem procesorów graficznych... a może i czymś więcej?!

GUNLOK

Propozycja niezależnego teamu REBELLION to GUNLOK – strzelanka–RPG osadzona w dalekiej przyszłości. Twoim bohaterem jest tytułowy Gunlok – robot pragnący dociec swojego pochodzenia. Wiele misji, oszałamiająca grafika 3D i dużo subquestów powinno zadowolić amatorów futurystycznych RPG–ów z jajami. REBELLION przewiduje wydanie tej grę na wiosnę bieżącego roku.



THE EARTH. Ma to być przygodówka przedstawiana z perspektywy pierwszej osoby (FPP), która opierać się będzie, rzecz jasna, na prozie H.P. Lovecrafta, zwanego następcą Edgara Allana Poe. Termin ukończenia gry nie jest jeszcze znany, ale z nieoficjalnych źródeł wiadomo nam, że COC na pewno pojawi się w tym roku.

DREAMLAND

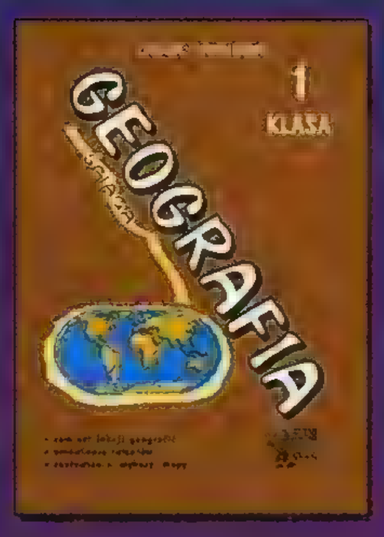
BETHESDA szykuje się na ostatni kwartał tego roku ze strategią walki w stylu DELTA FORCE, zatytułowaną DREAMLAND. Fabuła ma nawiązywać do wydarzeń w Roswell i Strefie 51, więc zapowiada się „spooky" klimat. Twoja załoga będzie walczyć z Obcymi, co przypomina chyba... X–COM? To słuszne skojarzenie – DREAMLAND tworzy ta sama ekipa, która przyczyniła się do powstania tamtej serii. Grę ma wydać VIRGIN INTERACTIVE.

NEED FOR SPEED 5

Nowa „żądza prędkości" nadciąga – tym razem pod znakiem Porsche. NFS5 będzie miało podtytuł PORSCHE UNLEASHED i ukaże się w okolicach marca. Będzie można przetestować ponad 80 modeli tego słynnego potwora i poznać nowe trasy (głównie w Europie). Z nowości warto wymienić skróty, skrzyżowania oraz symulację prawdziwego widoku z kabiny (łącznie ze wstrząsami głowy podczas jazdy). Szykują się mocne, mordercze wyścigi, jak zwykle w wypadku produktów EA SPORTS!

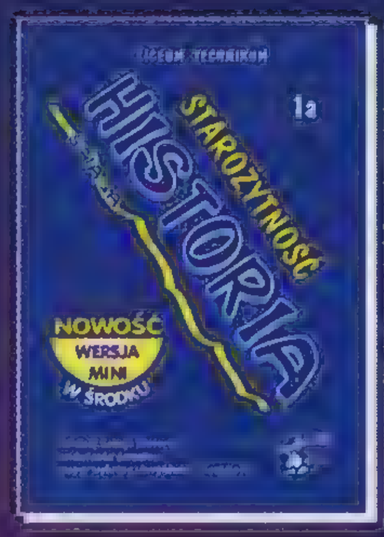
„Ściąga" z języka polskiego zawiera wstępy do epok, dokładne streszczenia i omówienia lektur oraz analizy wierszy zgodnie z programem nauczania w szkole średniej.

„Wypracowania" zawierają ponad 200 szczegółowo opracowanych tematów prac domowych i zadań klasowych z zakresu szkoły średniej.



„Geografia" zawiera omówienie wszystkich wiadomości potrzebnych na lekcji, na klasówce, przy tablicy; mapy, zestawienia, tabele.

„Matematyka" zawiera szczegółowe rozwiązania wraz z opisem zadań, z jakimi spotkasz się na lekcjach matematyki, w zadaniach domowych i na klasówkach.



„Historia" zawiera dokładne omówienie wszystkich zagadnień z zakresu szkoły średniej, mapy, schematy, krzyżówki.

„Repetytorium z języka polskiego" pomoże Ci w przygotowaniu się do każdej klasówki, zawiera omówienie wszystkich epok literackich wraz z charakterystyką twórczości pisarskiej.

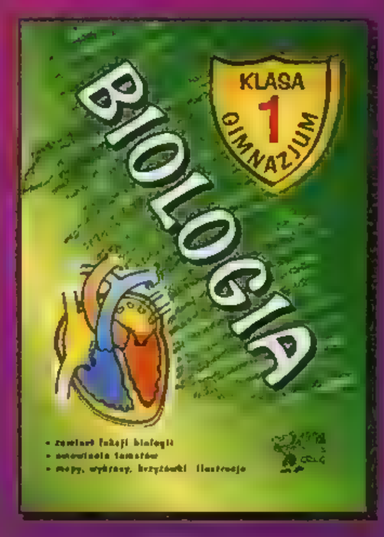
ŚCIĄGI

z mini wersją na klasówki

„Ściąga" z języka polskiego zawiera dokładne streszczenia i opracowania lektur, analizy wierszy, biografie autorów oraz słowniczek terminów literackich.

„Wypracowania" zawierają ponad 280 szczegółowo opracowanych tematów prac pisemnych wraz ze wskazówkami czego przestrzegać, jakich błędów unikać, na co zwrócić szczególną uwagę.

„Geografia" zawiera omówienie wszystkich wiadomości potrzebnych na lekcji, na klasówce, przy tablicy; mapy, zestawienia, tabele.



Zwięzłe opracowanie wymaganych na lekcjach wiadomości, rysunki, krzyżówki, Słowniczek terminów z biologii. Powtórka przed każdą lekcją – gwarancją szóstek z biologii.

Rzetelne, zrozumiałe opracowanie omawianych na lekcjach faktów historycznych, wiadomości ułożone zgodnie z tematami lekcji, tabele, krzyżówki, Słowniczek terminów historycznych.

szkoła średnia

• **ŚCIĄGA:** 1a – Antyk, Średniowiecze, Renesans, 1b – Barok, Oświecenie, 2 – Romantyzm, 3 – Pozytywizm, 4 – Młoda Polska, 5 – Dwudziestolecie międzywojenne, 6a – Polska literatura współczesna do 1956 roku, 6b – Polska literatura współczesna po 1956 roku i literatura światowa • **WYPRACOWANIA:** 1 – Antyk, Średniowiecze, Renesans, Barok, 2 – Oświecenie, Romantyzm, 3 – Pozytywizm, Młoda Polska, 4 – Dwudziestolecie międzywojenne, Literatura współczesna • **PYTANIA I ODPOWIEDZI:** 1 – Antyk, Średniowiecze, 2 – Renesans, Barok, 3 – Oświecenie, 4 – Romantyzm, 5 – Pozytywizm, 6 – Młoda Polska, 7 – Dwudziestolecie międzywojenne, 8 – Literatura współczesna • **MATEMATYKA:** 1 – Funkcja wykładnicza i logarytmiczna, 2 – Funkcje liniowe, kwadratowe i wielomianowe, 3 – Indukcja matematyczna, ciągi i ich granice, 4 – Badanie przebiegu funkcji, 5 – Funkcje trygonometryczne, 6 – Geometria płaszczyzny • **HISTORIA:** 1a – Starożytność, 1b – Średniowiecze, 2a – Wiek XVI i XVII, 2b – Lata 1700–1815, 3a – Lata 1815 –1871, 3b – Lata 1871–1939, 4a – Lata 1939 –1945, 4b – Historia najnowsza 1945 –1990 • **REPETYTORIUM z języka polskiego** • **GEOGRAFIA**

szkoła podstawowa

Ściąga: kl. 4-6 • Wypracowania: kl. 4-6 • Pytania i odpowiedzi: kl. 5-6 • Przyroda: kl. 4-6

gimnazjum

Ściąga: kl. 1-3 • Wypracowania: kl. 1-3 • Pytania i odpowiedzi: kl. 1-3 • Historia kl. 1-3 • Biologia: kl. 1-3 Geografia kl. 1-3

GREG
WYDAWNICTWO
szukaj w księgarniach i empikach

LARA ZAWODO

W pierwszej części reportażu rozstaliśmy się w z Larą wczesnym popołudniem.

Dzień drugi

Godzina 18.00 – w jednym z podwarszawskich supermarketów zaczyna się kolejne spotkanie z fanami. W oczach Lary i Andy'ego Watta (EIDOS) przerażenie. Lokalny organizator (baaardzooooooo znana firma) pokpił sprawę przygotowań do imprezy – ludzie za to odpowiedzialni powinni wylecieć z roboty z prędkością światła. Bezmyślnie przygotowane dekoracje zaczynają zagrażać bezpieczeństwu i zdrowiu publiczności przybyłej na spotkanie (dzieciom i młodzieży). Ochrona sklepu (czytaj: „ochronka") nie daje sobie rady. Robi się coraz niebezpieczniej, tłum faluje, a do tego jakiś kretyn rozdaje cały czas ulotki, które każdy chce dostać. Nie ma nawet stołu ani stołka. Wstyd jak beret. Widać, że Polska to jeszcze nie jest Europa. Po kilku minutach Lara wraz z ekipą podejmują decyzje, że ze względów bezpieczeństwa młodej publiki lepiej znikać i... znikają. Wściekli pracownicy sklepu kopią i rozrzucają dekoracje – było myśleć wcześniej, Panowie i Panie. Idę kupić sobie nowe baterie do flesza, dzięcioł ochroniarz nie chce mnie wpuścić z aparatem fotograficznym na sklep, ciekawe, gdzie był ten bohater za 5 groszy 10 minut temu.

To się nazywa poniżenie gwiazdy – nie było nawet stołu!

Celowo nie piszę, gdzie cała akcja miała miejsce by nie robić tej „instytucji" darmowej reklamy.

Godzina 21.00, ponownie restauracja „Nautilus". Zaczyna się party dla dziennikarzy – standardzik – drinki, fajki (tfu) i jedzonko. Na pierwszy rzut oka widać, kto jest zawodowcem (je natychmiast po wejściu do lokalu), a kto amatorem (najpierw rozmawia, potem je). Około 22.00 przyjechała Lara (już po cywilnemu) wraz z ekipą. Jest fajnie. Z tłumu zostałem wyłowiony przez koleżankę Krupik – witamy się. Widzę też kolejnego zawodnika z dawnej ekipy – Merlina. Stoi jakiś sztywny, ma coś na sumieniu, czy co? Spotykam jeszcze jednego starego zawodnika – Bamsego, też się witamy. Dochodzę do wniosku, że plotki o trwającym jakoby stanie ciężkiej wojny między mną a starą ekipą (jakie ktoś rozpuszcza po mieście) są mocno przesadzone.

Dzień trzeci

Godzina 14.30, księgarnia Extrapole w Jankach koło Warszawy. Jest jeszcze kilka godzin

To nie są zajęcia z karmienia głodujących w Etiopii – to nasza młodzież chce dostać cokolwiek

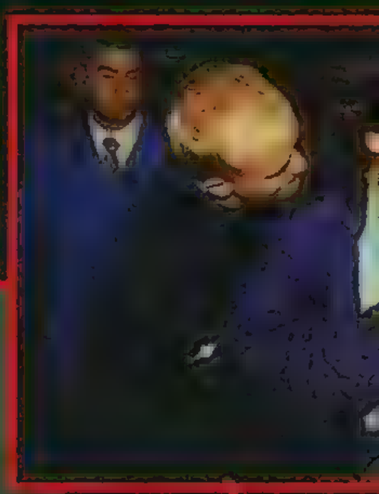
do kolejnego spotkania z fanami. Do akcji wkraczają ekipy telewizyjne.

Proszę pana! Proszę pana! Ja też chcę papierek!!!

W jednym z pokoi zainstalowano na poczekaniu prawdziwe studio telewizyjne (łącznie z blue–boksem). Panuje miła atmosfera skupienia i spokoju. Wnętrze (nazwijmy je umownie „księgarnią") wygląda wspaniale, nawet nie przypuszczałem, że coś takiego istnieje w Polsce. Lara oblegana przez kamerzystów non stop, nawet nie próbuję z nią rozmawiać. Wszystkie ekipy zadają takie same pytania, zupełnie jakby ci wszyscy dziennikarze z jednej linii produkcyjnej zeszli. Wybieram inną drogę zdobycia ciekawego materiału, czyli startuję „od kuchni". Dzięki uprzejmości kolegów z MIRAGE zostałem przedstawiony Andy'emy Wattowi, który jest przedstawicielem EIDOS-u i sprawuje pieczę managersko-ochronną nad Larą w jej światowym tourneé. W końcu, jeśli ktoś coś wie i może na coś się zgodzić, to na pewno jest to on. Zaczynam z grubej rury:

● Ja – Andy, chciałbym zrobić dla naszego magazynu zdjęcie samego kostiumu. ● Andy – Co??? No coś ty, to jest absolutnie niemożliwe, kontrakt zabrania... (Tu zaczęły się negocjacje, których przebiegu nie mam zamiaru nikomu zdradzać, jedno jest pewne – przed Wami zdjęcia niemożliwego, czyli kostiumu

„Boję się o te dzieciaki. Zobacz, Andy, zaraz komuś połamią nogi!!!" Zostaje podjęta decyzja – Wchodzimy!!!



Podczas jedenego z wielu wywiadów dla telewizji

Justine Jenkins podczas ostatnich poprawek makijażu przed wejściem na wizję

W WARSZAWIE

CZĘŚĆ 2

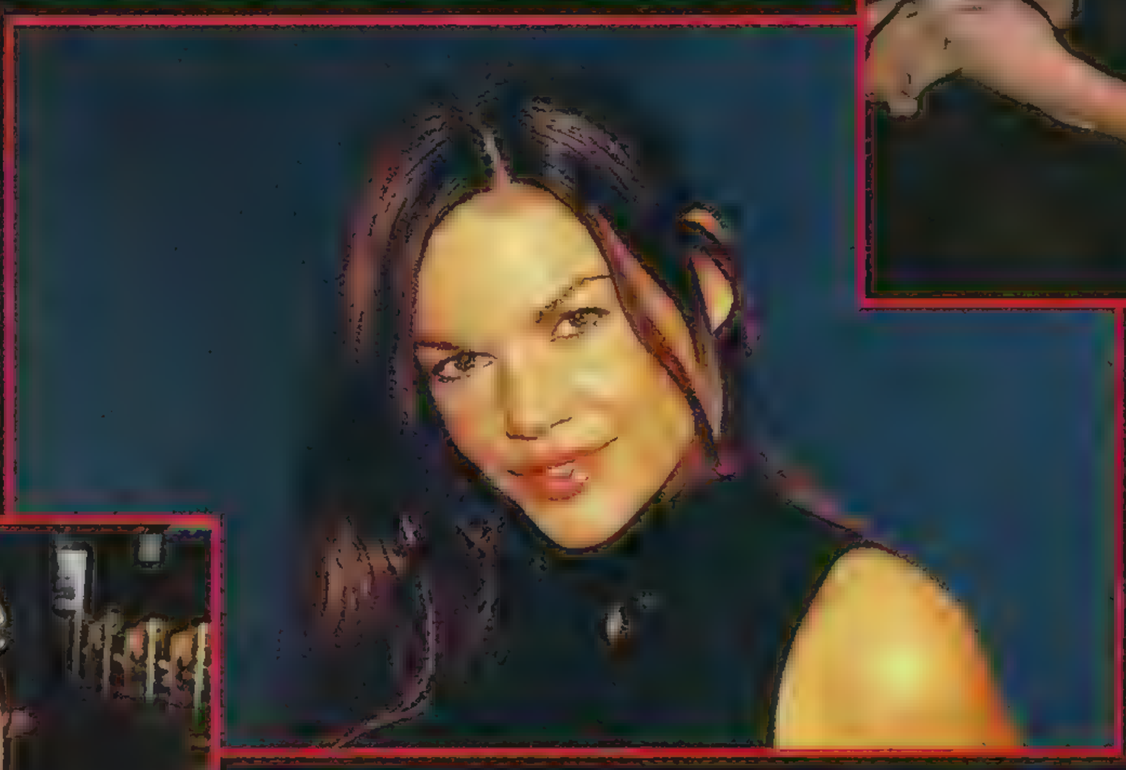
OWIEC W KAŻDYM CAŁU

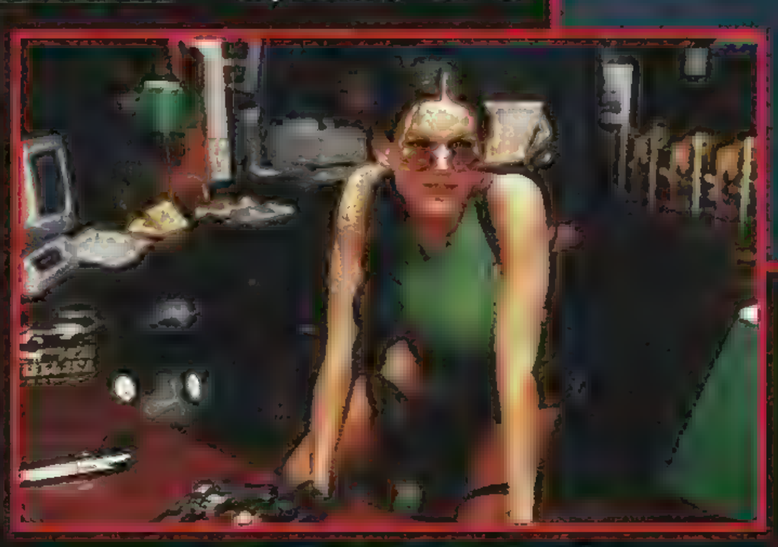
Lary bez Lary! Gdzie była w tym czasie nasza bohaterka, pozostanie moją słodką tajemnicą, a Wy się możecie domyślać, jak chcecie – innych zdjęć brak hi, hi, hi).

Potem było już tylko lepiej.

● Andy, jeżdżę za Wami od trzech dni i czuję to już w kościach. Powiedz mi, jak takiej delikatnej i drobnej osobie, jak Lara, udaje się przetrwać taki kierat. ● Wiesz, sam nie wiem, z nią jest jak z dobrymi aktorami – jak już są tak zmęczeni, że padają na twarz, wtedy robią takie coś (tu zrobił głęboki wdech), łapią energię gdzieś z powietrza i mogą pracować dalej. ● Czy opiekowałeś się też poprzedniczką Lary? ● Tak, ale to była zupełnie inna osoba. Spójrz na nią – wskazuje na Larę – ile jest w niej świeżości i naturalnego piękna. ● Ile ona ma lat? ● 24 i w dodatku nie jest Brytyjką. Urodziła się w Holandii. ● Coś ty? Zresztą, rzeczywiście nie wygląda, ten profil..., a jak długo pracuje jako modelka? ● 4 lata. Teraz ma roczny kontrakt z nami. ● To co, nic innego jej nie wolno robić? ● Ależ skąd, może wszystko, co nie godzi w dobre imię firmy EIDOS i Lary Croft (Nell McAndrew, jedna z poprzednich modelek, robiła sobie fotki porno – przyp. red.). Zresztą my jesteśmy dopiero od 2 miesięcy w trasie. ● Andy, porozmawiajmy przez chwilę jak mężczyźni. Głośno było, że poprzedniczka Lary, żeby dostać tę robotę zdecydowała się na pewne zabiegi udoskonalające jej kształty (tu Andy kiwnął głową). Na wczorajszej konferencji zacząłem podejrzewać, że to dobrze, może i się taka urodziła, to co ona robi, by utrzymać tak doskonałą figurę? 10 godzin dziennie ćwiczy? ● Nie uwierzysz, ale ona nigdy w życiu jeszcze nie była na sali treningowej. Apetyt jej dopisuje, ona po prostu tak ma. ● No to powiedz mi jeszcze, czy jeżeli ktoś udaje, tak jak ona, cji plastycznej, ona po prostu taka jest. To jest jej naturalna uroda i chyba dlatego tak się ludziom podoba. ● Słowo? ● Słowo, 100% natury. ● No

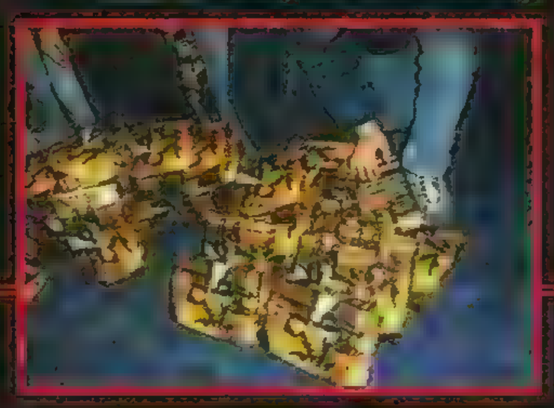
Czysta natura :) w czasie drugiego losowania – tym razem wygrałem!!!





Tak wygląda podręczny warsztat pracy wizażystki (warkocza, niestety, nie dali mi sfotografować)

Dekoracje legły w gruzach – wdeptane w ziemię butami ochrony



Zdjęcia pozowane: specjalnie dla Was na tle blue–boksu

Kostium Lary bez Lary – takiego zdjęcia nie znajdziecie nigdzie na świecie

A wszystko mieści się w plecaku!

kogoś innego przez tak długo, czy nie pozostawia to jakichś trwałych skaz na psychice? ● W przypadku Lary – nie. Ona jest profesjonalistką. Nie ma żadnych problemów w przełączaniu się między osobowościami. W przeszłości bywało inaczej i mieliśmy z tym niejakie problemy. Nie każda dziewczyna potrafi od razu wracać do rzeczywistości.

Kończę pogawędkę z Andy'm, od niego, jako od mężczyzny, już wiele się nie dowiem i przerzucam się na... kobietę, która jest odpowiedzialna za charakteryzację Lary.

● Spytam wprost – największy sekret Lary? ● Och, jest strasznym łakomczuchem. Rano, jak tylko otworzy oczy, wchłania cukierki. ● Jakieś konkretne? ●

Na imprezie w Jankach koło Warszawy było ekstatycznie

Tak, Liquorice. Może je jeść garściami od rana do nocy. ● Żartujesz... ● Nie. ● Czy jest mężatką? ● Nie. Ma chłopaka, też modela, łatwiej im zrozumieć siebie nawzajem. Wiesz, w tym fachu ciągle brakuje czasu. ● Skoro Lara na brak apetytu nie narzeka, to co lubi? Jest wegetarianką? ● Wegetarianką nie, choć nie jada czerwonego mięsa. Uwielbia za to makarony i sushi (surowe ryby – przyp. red.). ● Czego nie lubi? ● Absolutnie nie toleruje przemocy wobec drugiego człowieka. ● A co sprawia jej przyjemność? Jakiej muzyki słucha? ● Lara uwielbia się bawić i śmiać się. Co do muzyki to hip–hop czy trip–hop. Z zespołów – Massive Attack. Prawda Andy? – Yhy. ● A zwierzęta? ● Uwielbia je, ale jak w takiej pracy je trzymać? ● Jest dość późno, ile czasu potrzebujesz na przygotowanie Lary do występu? ● Kontrakt daje mi 1,5 do 2 godzin, ale postaramy się sprężyć do 30 minut.

Dochodzę do wniosku, że chyba jestem już najlepiej poinformowaną osobą w Polsce na temat panny Lary Weller i jej wirtualnego wcielenia – Lary Croft. Przechodzę więc na inne tematy.

W międzyczasie wywiady telewizyjne dobiegły końca. Lara wraz z ekipą zniknęła, by się przebrać. Zaczęła się zbliżać pora kolejnego spotkania z fanami.

Godzina 17.30 – powinno zacząć się spotkanie, tłum fanów, uformowany w zbity szereg, czeka. Pojawia się komunikat, że będzie kilkuminutowy obsuw. Kamery i aparaty na miejscach. Czekamy. Nikt z fotopstryków (łącznie ze mną) nie rusza się z zajętych miejscówek, czas płynie, robi się gorąco, jakiś prowadzący konferansjerkę kolega usiłuje rozładowywać atmosferę i ciągle Larę nazywa Laurą (chyba z nerwów?). Czyżby chciał lansować polskie nazewnictwo? Po godzinie w końcu się pojawiła. Tłum wniebowzięty. Flesze błyskają, autografy, pytania, zdjęcia z dziećmi, odrobina dezorganizacji ze strony prowadzących, którym show momentami wymyka się spod kontroli. Ogólnie fajnie, a czemu czekaliśmy tyle? Podobno na niezapowiedziany wywiad przyjechała telewizyjna „Jedynka" i chłopcom nie śpieszyło się zbytnio. W każdym razie to jeszcze nie koniec imprez.

Część dziennikarzy była w siódmym niebie

Godzina 22.00 – dyskoteka Ground Zero. Lara przyjeżdża po odrobinę relaksu. Ona naprawdę lubi się bawić – „odrobina" przeciąga się do 1.00 nad ranem, za kilka godzin samolot.

Dzień czwarty

Godzina 8.50 – lotnisko Warszawa–Okęcie. Z polskiej strony jestem tylko ja! Ale jaja! Widzę, że goście ze zmęczenia ledwo trzymają się na nogach, Lara robi ten swój słynny głęboki wdech, rozpromienia się na twarzy i przesyła dla czytelników NEW S SERVICE buziaka – jedynego na całej trasie po Polsce! Żadnej broni, żadnych kostiumów, po prostu gest sympatii wielkiej gwiazdy do Was, jej fanów.

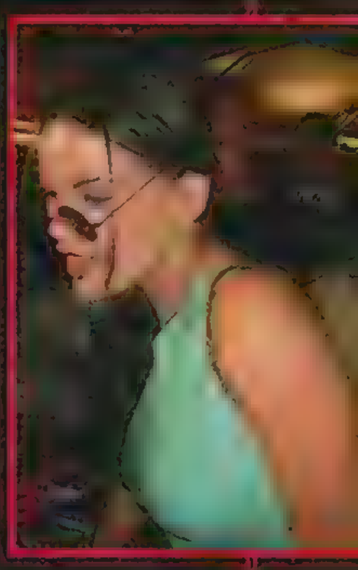
Wychodzę przed budynek lotniska, dwóch policjantów już oczekuje przy moim samochodzie.

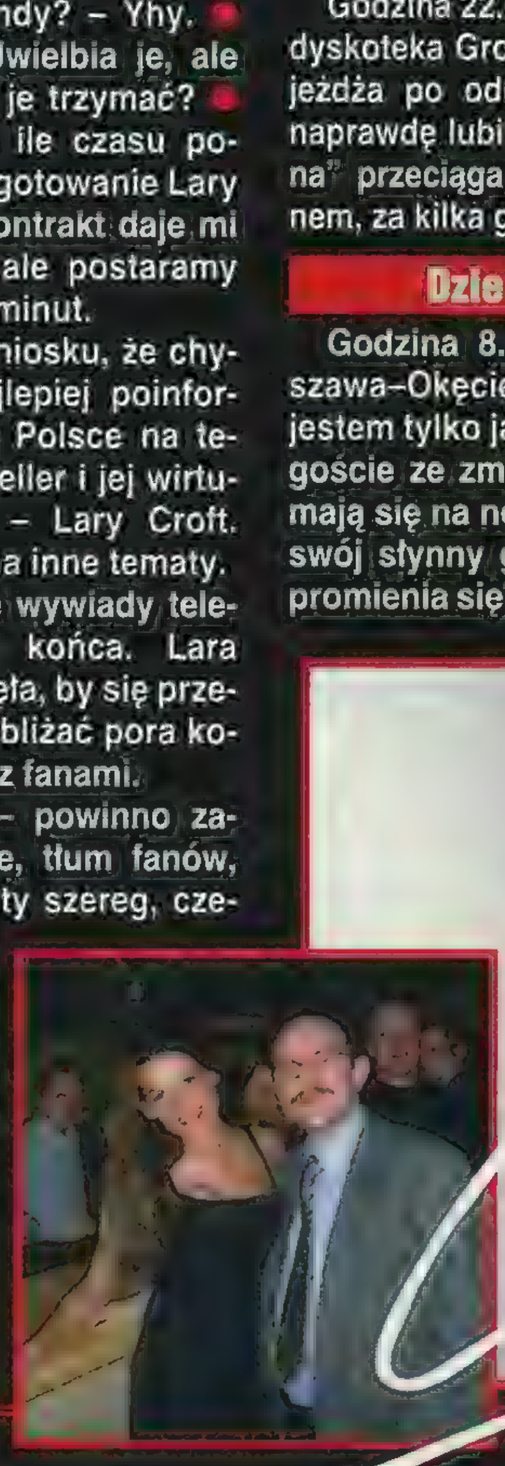
● Panie kierowco, dokumenty samochodu, prawo jazdy! Czy pan wie, że tu nie wolno stać? ● Panowie! Litości! Ja tu się staram na chleb zarobić!

Pegaz

Okęcie, blady świt, wczoraj dyskoteka... i zrobiła swój słynny wdech... i posłała Wam buziaka na pożegnanie!!!

W konkursie chciał wziąć udział każdy





Poprzedniczki

***Rhona Mitra** – brązowooka modelka i aktorka, zatrudniona przez EIDOS, by urzeczywistnić wirtualne marzenia graczy o kobiecie „idealnej". Powszechnie uważana za najlepsze wcielenie Lary. Chirurgii zawdzięcza wzrost rozmiarów z 85A do 85DD. Gabaryty – 173 x 85 x 60 x 90. Brytyjka ur. w 1976 r.*

***Nell McAndrew** – zielonooka modelka, która była Larą numer 2 i wsławiła się ogromną pracowitością. Gabaryty – 80 x 62 x 90. Brytyjka ur. w 1975 r. Po niej nastała już Lara Weller.*

***Oprócz oficjalnych dziewczyn są też lokalne wcielenia. Jednym z nich jest Vanessa Demouy**, 24–letnia śpiewająca aktorka i modelka, która pozowała w strojach Lary dla francuskiego magazynu VSD. Gabaryty – 171 x 87 x 57 x 87. Francuska ur. w 1973 r.*

foto: Nowak&Nowak

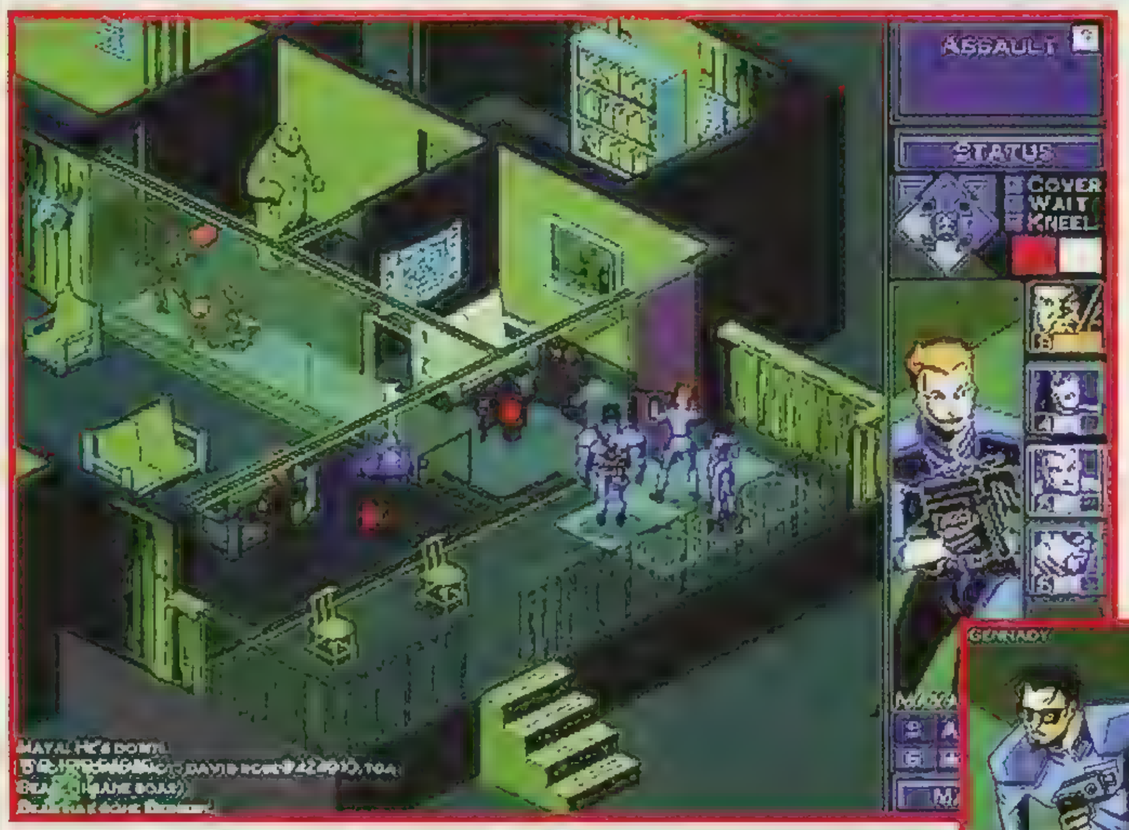
W PRZYGOTOWANIU
SHADOW WATCH

Firma HASBRO ma niespokojne sny: oto nadchodzi konkurent dla X–COM EMAIL. Wczesną wiosną (mówi się o Wielkanocy) na rynku pojawi się gra SHADOW WATCH. Będziemy tu mieli do czynienia z umiejętnym połączeniem RPG–a z elementami strategii turowej, chociaż większy nacisk zostanie

położony na walkę. Jak przystało na tego rodzaju grę, mamy podział na tury: investigation (badanie) i mission (misja). W czasie każdej z nich będziemy musieli wykonać określone, ale odmienne zadania. Można stwierdzić, że pierwszy tryb będzie przygotowaniem, a drugi czystą walką. By jednak nie przegrać tej ostatniej, musimy „wgryźć się" w zagadki, napotykane na każdym kroku.

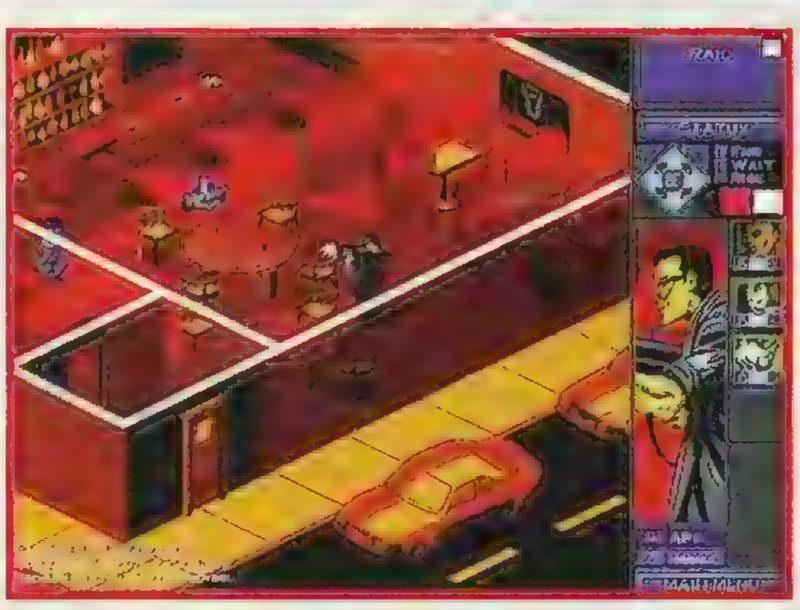
Klimaty są tu cyberpunkowe, a obrazki z gry przypominają... komiks, i to w najlepszym wydaniu, bowiem zarówno bohaterowie, pomieszczenia, lokacje, jak i sama makieta danej misji są po prostu „narysowane". Przyznam szczerze, że jest to dość sprytny, chociaż nie nowy zabieg. Ale skoro wszystko już było, to może warto wrócić do sprawdzonych wzorów? Mroczne klimaty spotęgowane są niezwykłą fabułą: oto programy eksploracji kosmosu, realizowane przez poszczególne mocarstwa, spaliły na panewce i teraz zajmuje się nimi pewna wielka „korporacja". Lecz zanim w ogóle zaczną się loty, należy uruchomić stare centra kosmiczne – zarówno tam, gdzie znajdują się rakiety (Bajkonur), jak i miejsca produkcji części do nich (Chiny i Brazylia). Przywracaniem porządku i uruchamianiem kolejnych lokacji zajmuje się sześcioosobowy zespół badawczo–bojowy w niebieskich ubrankach (czyżby coś w rodzaju policji?). Każdy członek tego oddziału ma się zachowywać odmiennie i posiadać specyficzne cechy charakteru. By zakończyć misję sukcesem, trzeba będzie użyć tych osobników w odpowiedni sposób, odnosząc się do ich specjalizacji. Jeden będzie zajmował się uruchomieniem komputera czy badaniem nieznanych urządzeń, drugi wyrąbie kolegom drogę ładunkiem wybuchowym, a ktoś inny ma tępić wałęsające się wokół paskudztwa lub „przypadkowych" przechodniów. Tu trzeba dodać, że w czasie podejmowania przez nas ważkich decyzji ma nam przygrywać „mroczna", doskonale podkreślająca klimat muzyczka. Specjalnie na tę okazję twórcy postanowili „skomponować" muzę trwającą około dwudziestu minut!

Różnorodność oddziału podyktowana jest strukturą gry, jej podziałem na tury. Nie wszyscy nasi podkomendni będą brali udział w walkach, a tylko ci o wysokich kwalifikacjach. I na odwrót – w trybie „badanie" wybitni wojownicy są bezużyteczni. No, chyba że będziemy ich wykorzystywać do penetrowania nowo „odkrywanych" pomieszczeń.



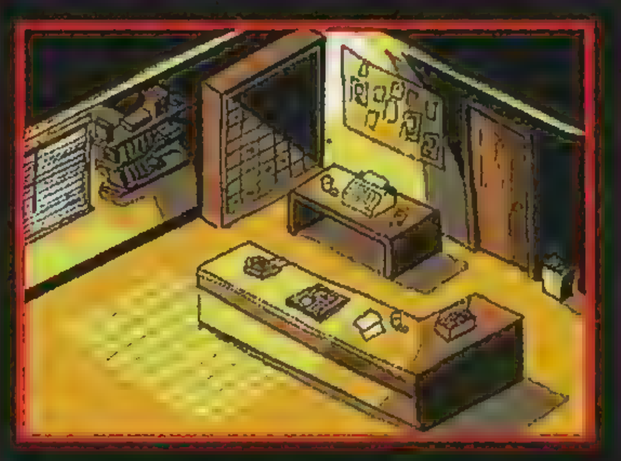
Jednak należy pamiętać, że owo przemieszczanie się nie będzie łatwe. Tysiące nieznanych przedmiotów i sytuacji, które mogą wystąpić w grze, wymusiły zastosowanie wielu opisów (około 200 000 słów!). Będziemy tu mieli do czynienia z nieliniową rozgrywką, gdzie wszystkie chwyty są dozwolone, a każda następna gra nigdy nie będzie taka sama jak poprzednia.

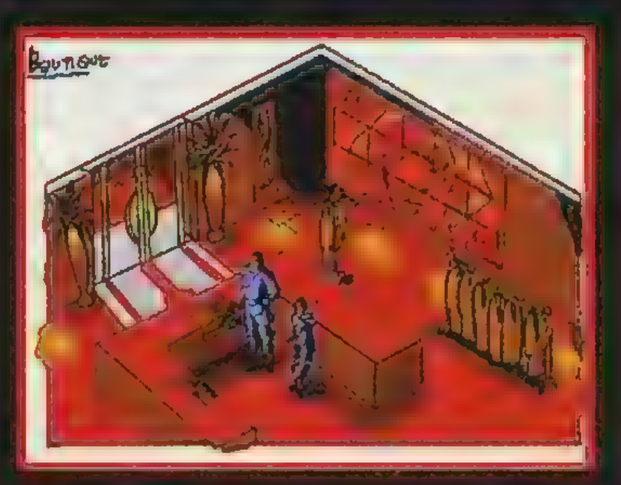
Gierka zapowiada się bardzo smakowicie, a SHADOW WATCH może być produktem z kategorii „to, co tygrysy lubią najbardziej". Co ciekawe, mając do dyspozycji komputer wyposażony w procesor 200 MHz, 32 MB RAM–u i „zwykłą" kartę grafiki (2 MB) będziemy się doskonale bawić – jak widać, można dziś stworzyć grę, która nie potrzebuje silnego sprzętu. Połączenie RPG ze strategią turową wydaje mi się być trafnym wyborem – ostatnio w branży elektronicznej rozrywki nastała moda na podobne zabiegi. „Wstrząśnięte, zmieszane?":)

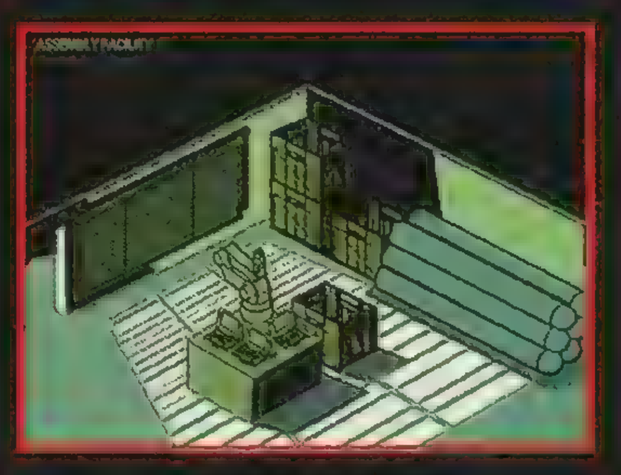


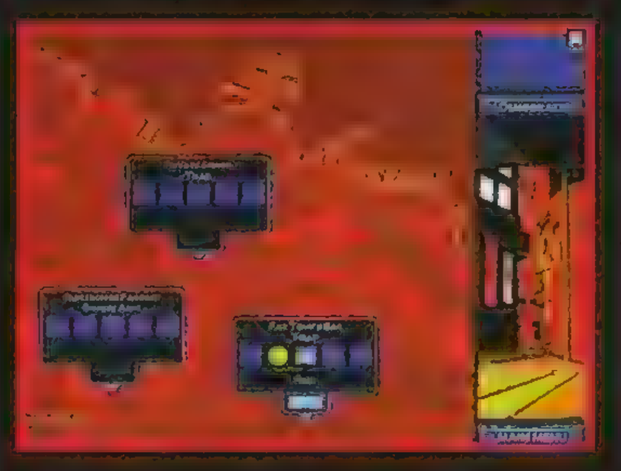
ZAQ

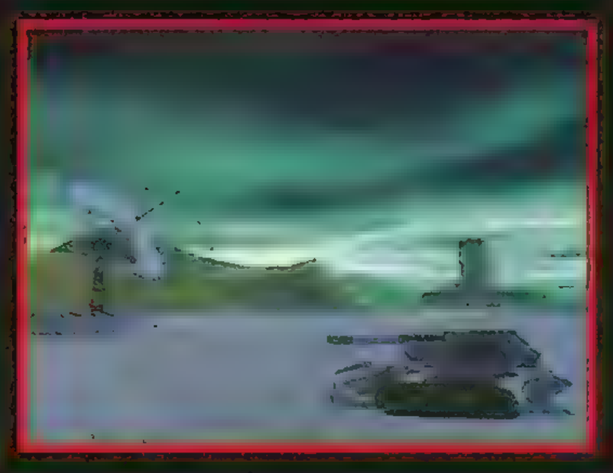
Red Storm Entertainment











W PRZYGOTOWANIU
GROUND CONTROL

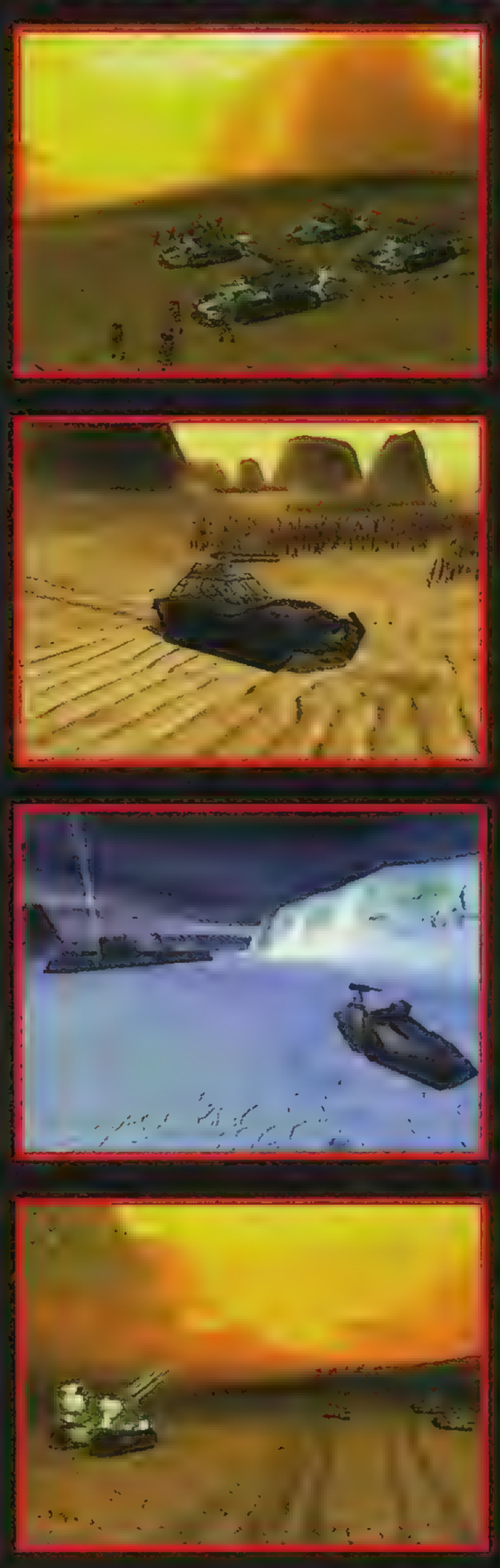
Kolejny RTS? Niekoniecznie, bo chociaż GROUND CONTROL w pełni kwalifikuje się do tego gatunku gier strategicznych, to jednak postęp wymusza pewne modyfikacje w nieco już przestarzałej konwencji. Twórcy gry postanowili połączyć sprawdzoną formułę MYTH–a z COMMAND&CONQUER i tak powstał gatunek... „action strategy"(?). By było ciekawiej, akcja gry została osadzona w alternatywnej przyszłości, kiedy to człowiek „sięgnął gwiazd" i zaczął zwiedzać okoliczne planety. Ale ta sielanka nie trwała długo... Mocarstwa światowe zbankrutowały, a ich miejsce w eksploracji kosmosu zajęły ponadnarodowe frakcje, dążące do zdobycia dominacji nad przeciwnikiem. Walka szybko przeniosła się z Ziemi w kosmos. O władzę i dominację walczą dwie frakcje: The Order of the New Dawn i Crayven Industries. Wojna jest długotrwała i wyniszczająca, zasoby surowców strategicznych szybko się wyczerpują, trzeba więc szukać nowych ich źródeł. I tu wkraczamy w rzeczywistość gry. Przenosimy się na jakąś zapyziałą planetkę w zapomnianym zakątku galaktyki, walcząc o nią i... o swój honor!

Założenie i logika gry wydają się być standardowe, podobnie jak w wielu innych grach strategicznych. Do naszej dyspozycji mamy dwa rodzaje kampanii, liczących po piętnaście misji. Tu jednak zmodyfikowano klasyczny schemat RTS, w którym obowiązuje zasada: materiały – produkcja – jednostki. Grając w GC w każdej misji dysponujemy określonym zapasem surowców. Mając tak ograniczone możliwości, musimy „wykroić" odpowiednie wojsko – takie, by siłą swego ognia całkowicie zniszczyło przeciwnika. Tego wyboru dokonywać będziemy każdorazowo na orbicie planety, po czym jednostki wojskowe są wyładowywane na polu walki (zupełnie jak na plaży w Normandii – czyżby kosmiczna modyfikacja desantu?). Rozwiązanie problemu „podziału" zasobów w taki sposób, by były ograniczone, ma zwiększyć realizm gry. Autorzy gry chcieli uniknąć kwiatków w stylu „produkcji masowej", znanej z niektórych RTS–ów. Takie rozwiązanie wydaje się być bliższe życia i do zaakceptowania przez prawdziwych strategów. Stopień skomplikowania kolejnych misji będzie rósł dość szybko, a zasoby pozostające do naszej dyspozycji są ograniczone. Musimy więc dość ostrożnie dysponować jednostkami, by przetrwały one do kolejnych misji – zupełnie jak grach z serii PANZER GENERAL. Każda jednostka, która wykaże się na polu walki i przetrwa bitwę, może zyskać status weterana, co umożliwi jej skuteczniejszą demolkę w kolejnych misjach. Środowisko 3D pozwoli Ci w pełni odkryć możliwości maskowania się w zagłębieniach terenu czy ostrzału przeciwnika na wzgórzach.

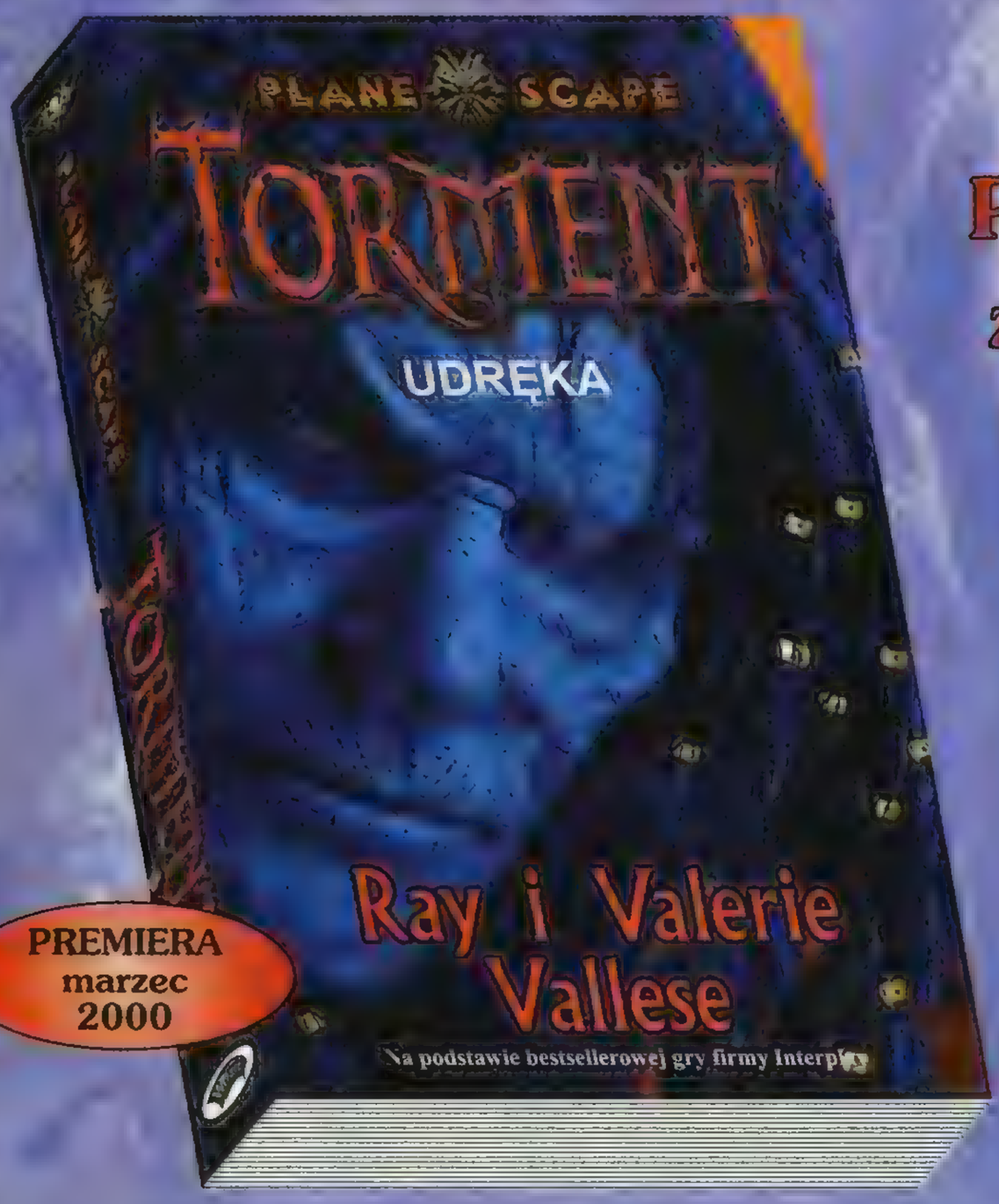
Twórcy gry nie zapomnieli o możliwości zabawy w trybie multiplayer, jednak opcja ta ma być nieco zmodyfikowana, by nawałka nie była podobna do bitew znanych z innych RTS–ów. Można tu pograć w misjach deathmatch i capture–the–flag lub też jako eskorta innego gracza w zmaganiach z komputerowym przeciwnikiem – muszę przyznać, że brzmi to całkiem ciekawie. Do tego dojdzie możliwość swobodnego przerabiania dostępnych map i konstruowania własnych. Prócz tego gracz będzie miał do dyspozycji różne jednostki wojskowe, charakterystyczne dla każdej frakcji tego konfliktu. Nie będą się one różniły tylko wyglądem czy kształtem wystrzeliwanych pocisków – mają mieć różnorakie zastosowania, odporność i szybkość poruszania się; będą latać, jeździć i pływać. Wojna rozpęta się na każdym skrawku zapomnianej planety o oryginalne nazwie „Krig 7B"!

No cóż, zapowiedzi są naprawdę ciekawe i nawet niezbyt nachalne. Jeśli to, co zaplanowano, uda się stworzyć choćby w siedemdziesięciu procentach, to już dziś zapowiada się murowany hit roku 2000. Premiera GC zapowiadana jest na marzec lub kwiecień. Byle tylko gra ta nam nie uciekła i nie znikła w powodzi kiepskich RTS–ów!

ZAQ
Sierra Studios



PLANESCAPE™



PREMIERA marzec 2000

Powieść ze świata Planescape®

rozwijająca fabularne wątki wspaniałej gry komputerowej firmy Interplay pod tym samym tytułem.

O TORMENT™

i inne książki wydane przez ISA pytaj

w salonach EMPiK

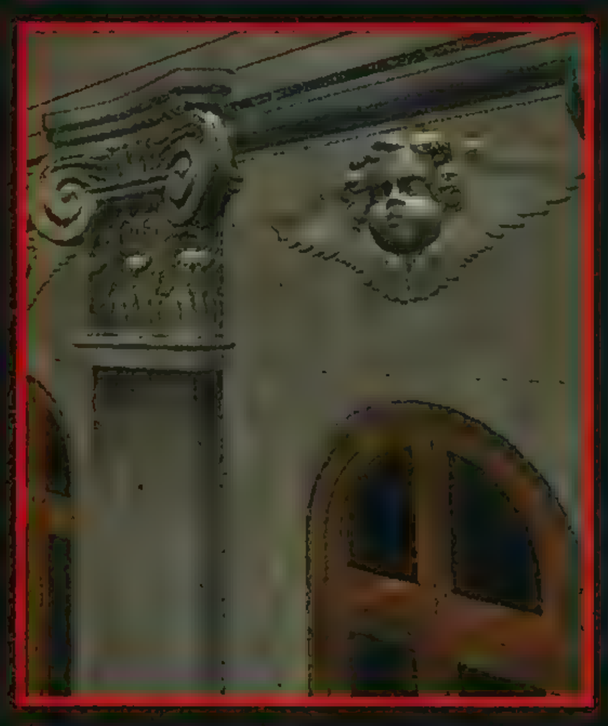
i księgarniach na terenie całego kraju

Sprzedaż wysyłkowa:

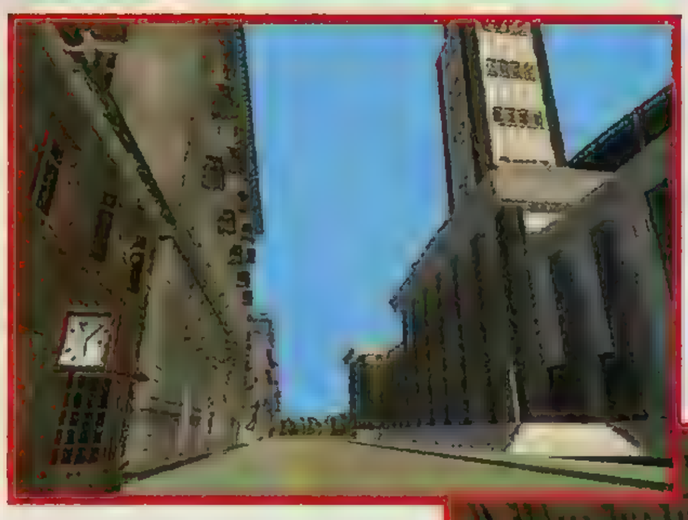
www.isa.pl; (0-22) 634-47-90

PLANESCAPE oraz logo Wizards of the Coast
są zastrzeżonymi znakami handlowymi
należącymi do Wizards of the Coast, Inc. Wszelkie prawa zastrzeżone.

W PRZYGOTOWANIU
RE:PUBLIC: THE REVOLUTION

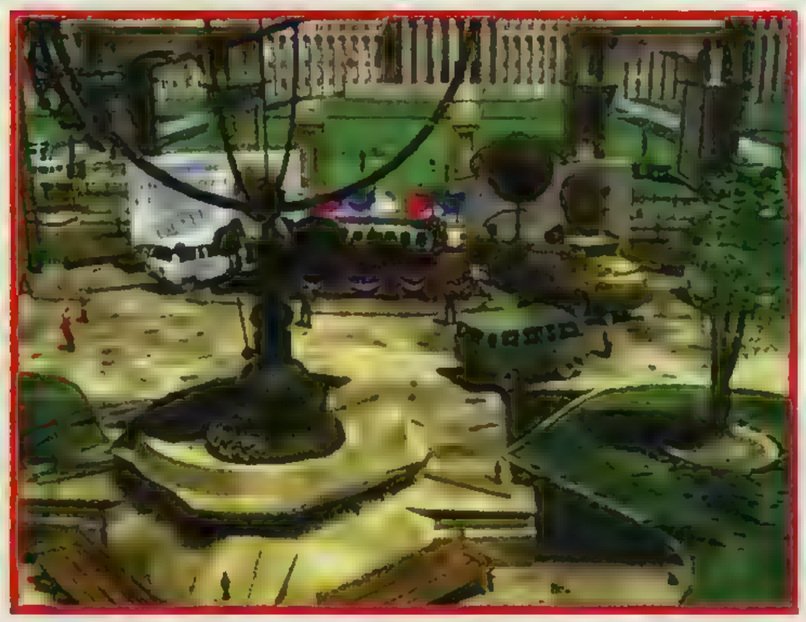


Od kilku miesięcy słychać zapowiedzi nowego produktu ELIXIR STUDIOS, czyli REPUBLIC: THE REVOLUTION. Jeśli chodzi o wymagania sprzętowe, niewątpliwie będzie to przełom, gdyż minimalną konfiguracją ma być PENTIUM II 450 MHz i TNT, że nie wspomnę o 128 MB RAM–u. Lecz ważniejsza jest skala skomplikowania, jaką ma się cechować R:TR. Bo oto trzeba będzie stworzyć symulację całego tętniącego życiem kraju (1240 km kwadratowych)! Nowe technologie sztucznej inteligencji (nowe algorytmy?) mają pozwolić na jednoczesną obecność ponad miliona obywateli w dziesiątkach miast fikcyjnego państewka – Novistranii. Mają oni pracować, żyć, podróżować i chodzić do sklepów, czyli robić wszystko tak, jak dzieje się to w prawdziwym życiu. Wirtualni ludzie będą mieć poglądy i zasady, a na to wszystko nakładać się ma zróżnicowanie społeczeństwa i... pęd poszczególnych osobników do kariery. A najlepsze jest to, że dzięki temu rozwiązaniu masz szansę zabawić się w... politykę. Mamy tu do czynienia nie tylko z głosowaniem, ale i organizowaniem wyborów, przekupstwami, łapówkami – jednym słowem czeka nas uczestnictwo w normalnym życiu politycznym wirtualnego państwa. A wszystko po to, by zostać prezydentem Novistranii i kierować życiem całego narodu! By gra była jeszcze bardziej skomplikowana, zastosowana zostanie komunikacja miedzy miastami. Każdy obywatel może podróżować pieszo, ale też samochodem, pociągiem lub samolotem. Pomyśleliście, jak trudno objąć te wszystkie zależności? Dla mnie to zadanie prawie niewykonalne...



Ogólna niechęć graczy do tysięcy wskaźników, suwaków czy innych graficznych „ułatwień" może skutecznie zmniejszyć krąg odbiorców tej produkcji. Jednak ELIXIR STUDIO zapowiedziało „stworzenie programu przyjaznego użytkownikowi". Ma się on cechować maksymalnym uproszczeniem procedur decyzyjnych, a stopień skomplikowania i realizmu będzie

generowania milionów wieloboków, i to w czasie rzeczywistym! Jak na strategię to zaiste szatański pomysł! Pozwoli to wiernie odzwierciedlić zarówno statyczne, jak i ruchome obiekty. Do tego ma dojść możliwość przybliżania obrazu – można będzie przechodzić od widoku satelitarnego do oglądania szczegółów (np. cegieł w murze czy tekstów w gazetach). To wszystko będzie dopasowane do zmieniających się pór roku, dnia i pogody. Nie ma tu miejsca na nienaturalne zachowania, a jedynie te zgodne z prawami fizyki i chemii. Zniszczenie jakiegoś przedmiotu będzie na tyle realistyczne, że spowoduje uszkodzenia i zmiany w wyglądzie innych obiektów, np. wybuch samochodu może wywołać pożar w pobliskim budynku lub śmierć przechodniów.



REPUBLIC: THE REVOLUTION ma być gotowe na koniec roku (około grudnia), jednak zważywszy na stopień skomplikowania tej gry i poziom zadań, jakie wyznaczyli sobie jej autorzy, przewiduję spore opóźnienie. Może to i dobrze? Chyba nie jesteśmy jeszcze gotowi na tak ambitną produkcję, a stopień jej skomplikowania jest naprawdę porażający. Na razie szykuje się wielkie „wejście" i epokowy „skok" w dziedzinie gier komputerowych. Pytanie tylko, czy ELIXIR STUDIOS dotrzyma słowa... Ale jeśli wszystko potoczy się pomyślnie, w końcu chyba doczekam się satysfakcjonującej mnie strategii. A wraz ze mną rzesza tych, którzy nieustannie pragną wyżyć się „strategicznie".

ZAQ

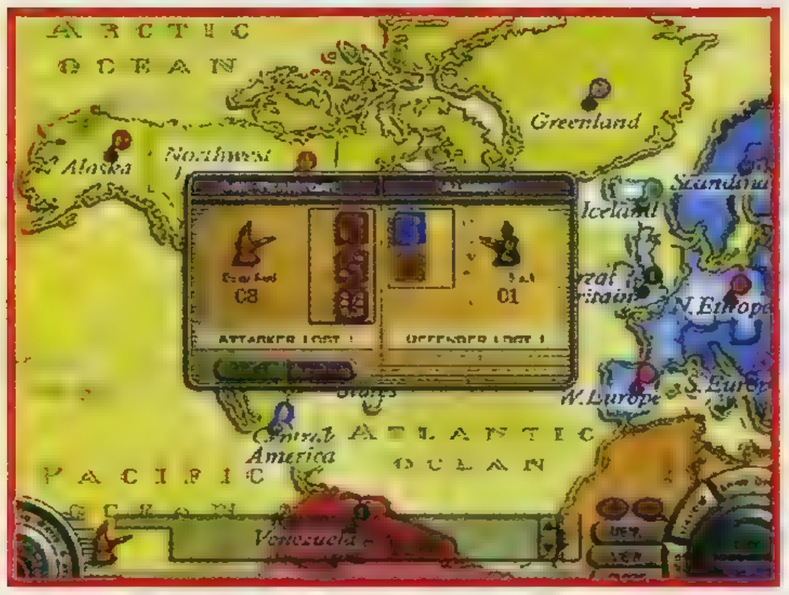
Elixir Studios

można odpowiednio regulować, gdy gracz chce sobie ułatwić lub utrudnić życie. Zabawę ułatwi stały dostęp do tysięcy stron danych i wykresów. R:TR ma się cechować możliwością

W PRZYGOTOWANIU

RISK 2

Z anim nastały czasy rozbudowanych do granic możliwości strategii, świat był o wiele prostszy – wystarczyło opanować podstawy GO lub warcabów, a dla bardziej zaawansowanych pozostawały szachy. Później nastały czasy planszówek. Jedną z nich był RISK, który przeniesiono na ekrany komputerów, i to z powodzeniem.



Zasady są proste: gracz ma pewne terytorium i określoną ilość wojska, z pomocą którego należy pokonywać przeciwników i dążyć do opanowania świata. Im więcej terytoriów, tym większa produkcja armii itd. Z czasem wszystko zaczęło się komplikować – wprowadzono np. zdarzenia losowe. To one właśnie, w połączeniu z trudnościami w przeliczaniu wartości nowych jednostek, bardzo stresowały niektórych graczy. (Ja np. wolę najprostszą wersję – tę, która jest pierwowzorem DIPLOMACY). Wielką zaletą RISK–a było to, że pojawił się on zaraz na początku kariery komputerów osobistych (wczesne lata 80. aż do początków lat 90.) i był dostępny na wszystkie ówczesne platformy sprzętowe, przede wszystkim na Commodore, Spectrum i Amigę. Potem RISK zawitał także na ekrany PC, i tu również odniósł sukces. Teraz firma HASBRO postanowiła wydać ten produkt w nowym opakowaniu.

W zasadach rozgrywki pojawi się chyba niewiele nowości – będą to raczej tylko „nowe szaty", stworzone po to, by zaciekawić nowe pokolenie graczy. Oto pole bitwy nie będzie płaską mapą (podobno ta może niektórym graczom wydawać się... archaiczna!) – w RISK–u może ono przyjąć postać... kuli ziemskiej. Przemieszczanie jednostek na mapie o tym kształcie może być nawet intrygujące, ale jestem dość sceptycznie nastawiony do tego pomysłu. Postęp techniczny da o sobie znać także w dziedzinie rozwiązań graficznych, a to za sprawą wykorzystania możliwości współczesnych komputerów i najnowszych kart grafiki. Pole gry ujrzymy w trójwymiarze, zaś wszelkie oznaczenia (tj. figury) cechować się będą odpowiednią głębią. Zmianie ma ulec także interfejs – podobno będzie on bardziej przyjazny użytkownikowi. I tu producenci coś chyba kręcą, bo cóż można wymyślić rewolucyjnego w tej dziedzinie? Ów cały postęp odciśnie jednak swe piętno na objętości programu – po prostu spuchnie on do niebywałych rozmiarów. To, co kiedyś mieściło się na dyskietce, teraz zajmie całą płytę CD (ciekawe, czy znajdą się jakieś animacje?)!

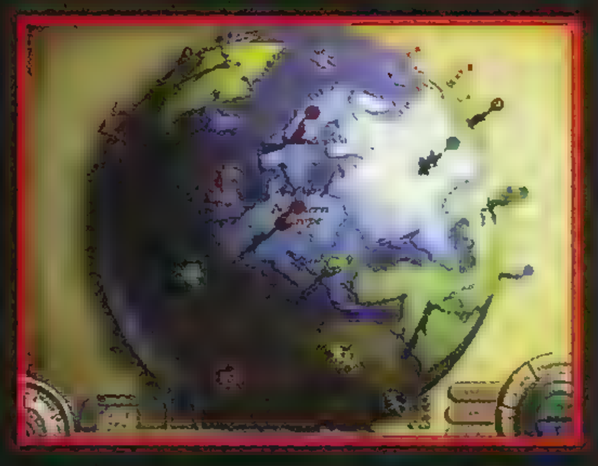
Nie zapomniano też o Internecie: system I–Com umożliwi zabawę z przeciwnikami z innych części świata bez względu na to, gdzie się obecnie znajdują. Poza tym zaistnieje możliwość grania z kolegami – po LAN–ie.

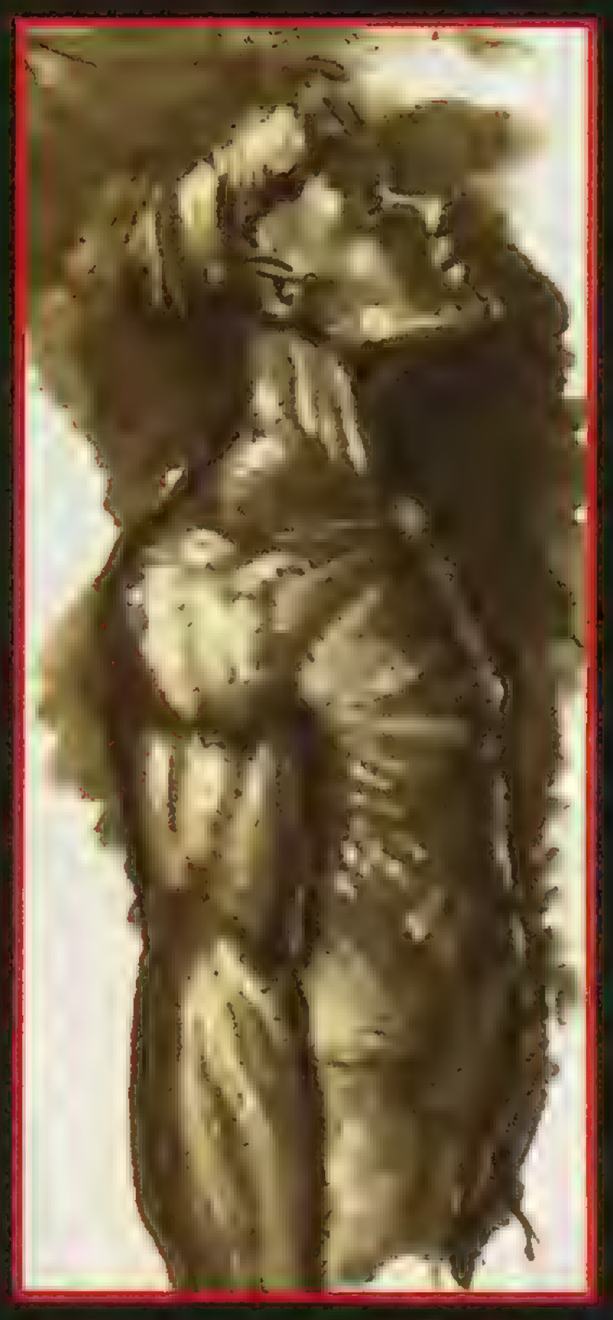
Najważniejszą zmianą w nowym RISK–u ma być wprowadzenie trybu same–time play – wszyscy gracze będą planować swoje ruchy w tym samym czasie, następnie zaś ich zamiary zostaną równocześnie wdrożone w życie. Teraz nie trzeba czekać, aż wszyscy się ruszą, a poza tym gra jest przez to bardziej realistyczna pod względem strategicznym (ściśle wyznaczone tury dla każdego z graczy mają mało wspólnego z prawdziwym polem walki). Dużą zaletą ma być też w pełni modyfikowalny zestaw zasad. Jak już wcześniej wspomniałem, nie wszyscy przyjmują to rozwiązanie z radością.

Premierę wznowienia tej starej produkcji planuje się na początek marca, ale nie sądzę, by w Polsce nastąpiła ona przed wakacjami. Wszystko w rękach polskiego przedstawiciela firmy HASBRO – CD PROJEKT–u. Mam nadzieję, że wyczuje on koniunkturę, bo jeśli postąpi przeciwnie i zignoruje tę grę, to popełni historyczny błąd! Albowiem RISK to stare, ale jare...

ZAQ

Microprose/Hasbro

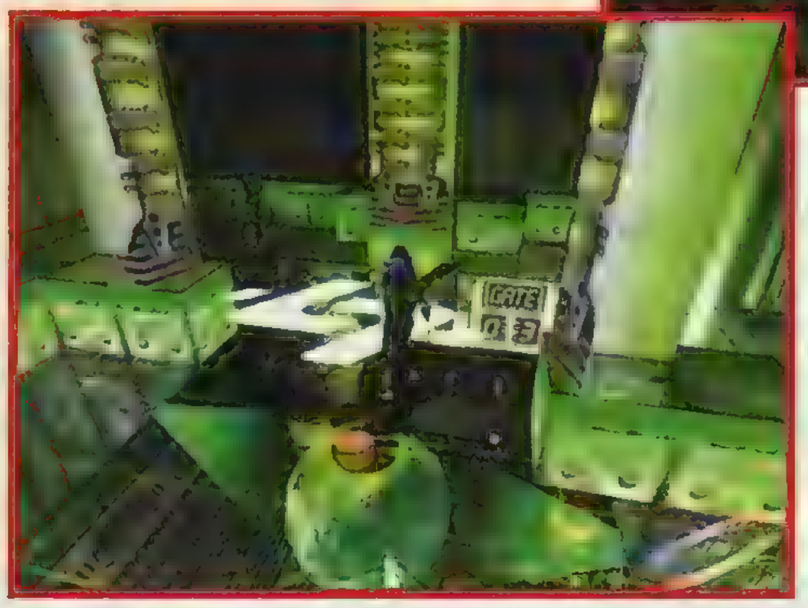


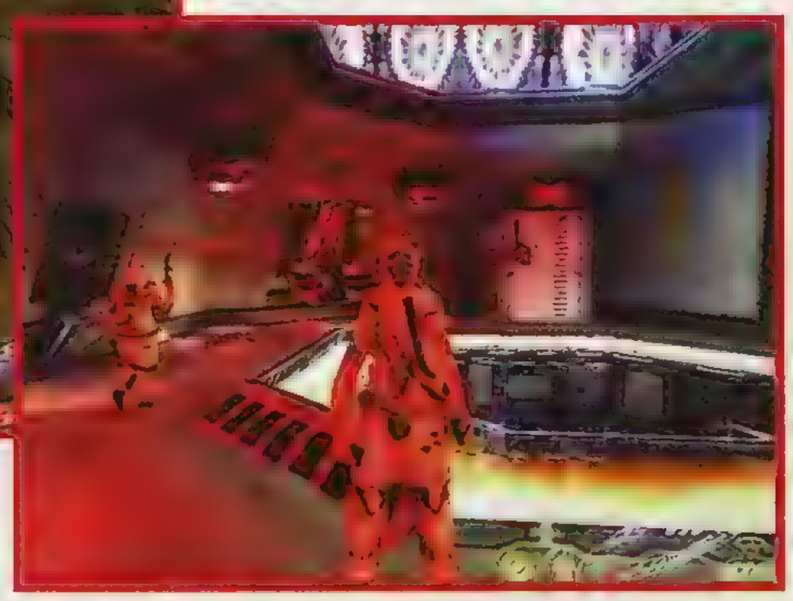


„Face down, arms out
Nailed to the cross of doubt
Blood runs like rain
Drowning for this world in vain
Crown of black thorns
Human skin, ripped and torn (...)
Where is your saviour now?"
Fear Factory

Wyobraź sobie świat wczesnego kapitalizmu, wspomagany najnowszymi osiągnięciami techniki. Miasta skupiają się wokół gigantycznych kombinatów fabrycznych, ciasnymi ulicami płyną tłumy mieszkańców, poziom zanieczyszczenia powietrza jest już tak wysoki, że nikt nie zaprząta sobie głowy ustalaniem jego konkretnej wartości. Nad ładem i porządkiem czuwa wszechmocna policja – opancerzone i uzbrojone po zęby draby, nie mające poszanowania dla tzw. życia ludzkiego. Piekło na Ziemi? Można tak powiedzieć, ale przecież wszystko zmierza właśnie ku temu. Kolejna ponura wizja niedalekiej przyszłości? Hm... Świat stanął na krawędzi moralnego upadku, lecz mało kto zwracał na to dotychczas uwagę. Sam Wszechmogący, nie mogąc znieść tego widoku, odwrócił twarz od Niebieskiej Planety. Nie znaczy to jednak, że pozwolił, aby efekt jego wiecznej pracy padł łupem przewrotnego Szatana. Na ziemię zesłany zostaje Zbawiciel, wysłannik Niebios. Mesjasz. Ejże, chwila, sekunda! Zbawca ludzkości? Przecież on ma pół metra wzrostu, pucułowatą twarzyczkę dziecka i jest... zwykłym cherubinem?! Dokładnie tak, nie może być mowy o pomyłce. Oto decyzja Pana: amorek imieniem Bob ma uratować świat przed zagładą.

O MESSIAH–u mówi się już od bardzo dawna i każde szanujące się pismo poświęcone grom komputerowym (nie wyłączając NSS) zdążyło opublikować już co najmniej jedną zapowiedź tego tytułu. Wreszcie nadeszła owa upragniona chwila i wielu z Was może na własnej skórze przekonać się, ile prawdy było w publikowanych tekstach. Oto twórcy gry, ekipa SHINY ENTERTAINMENT, zdecydowali się na wydanie demonstracyjnej wersji programu. Zaraz, zaraz – skoro demo już jest, to czemu autor napisał był „wielu z Was", nie używając jakże ładniej brzmiącego zwrotu „wszyscy gracze świata"? Powód jest tyle prosty, co prozaiczny: MESSIAH (a przynajmniej jego wersja demonstracyjna) to gra nietuzinkowa i warta wszelkiej uwagi, jednak może ona odsłonić swe wdzięki jedynie przed posiadaczami naprawdę dobrego sprzętu. No, bo jakże inaczej podejść do sprawy, kiedy za „dolną" (czyli, jak wiadomo, minimum absolutne) granicę sprzętową tytułu podawany jest PII 233 z 64 MB RAM i akceleratorem graficznym (testowaliśmy i okazuje się, że wystarczy już P 166 MHz z VOODOO i z 64 MB RAM – przyp. red.) na pokładzie? Wierzcie mi, że na komputerze tej klasy MESSIAH działa raczej powoli i nie prezentuje się najokazalej. SHINY ENTERTAINMENT nie może poszczycić się wieloma opracowanymi przez siebie grami, jednak każda produkcja z tej stajni stanowiła istotne wydarzenie na rynku wydawniczym. To właśnie oni odpowiedzialni są za serię EARTHWORM JIM czy choćby MDK, który zamieszał w umysłach graczy krótko, acz burzliwie. Pisząc o „Lśniących" nie należy też zapominać o ich zadziwiającej umiejętności zwracania na siebie uwagi. Dużą rolę odegrał w tym charyzmatyczny szef firmy, David Perry (na pewno o nim słyszeliście) – inteligentny, błyskotliwy, zasłynął z częstego obrażania wszelkiej liczącej się na rynku konkurencji. Wprawdzie MESSIAH zaczął powstawać na początku 1997 roku, ale Perry już wówczas znieważył twórców serii TOMB RAIDER, wyśmiewając (słusznie zresztą) toporny engine flagowego tytułu EIDOS INTERACTIVE. Cóż, im większy skandal, tym większą uwagę zwraca się na artystę. Czy jednak buńczuczne wystąpienia Perry'ego miały logiczne podstawy? Patrząc na wypowiedzi szefa SHINY przez pryzmat będącego już na ukończeniu MESSIAH–a (gra pojawić ma się jeszcze w tym miesiącu), mogę zaryzykować odpowiedź twierdzącą. To, co ujrzałem na ekranie monitora, przerosło wszelkie moje





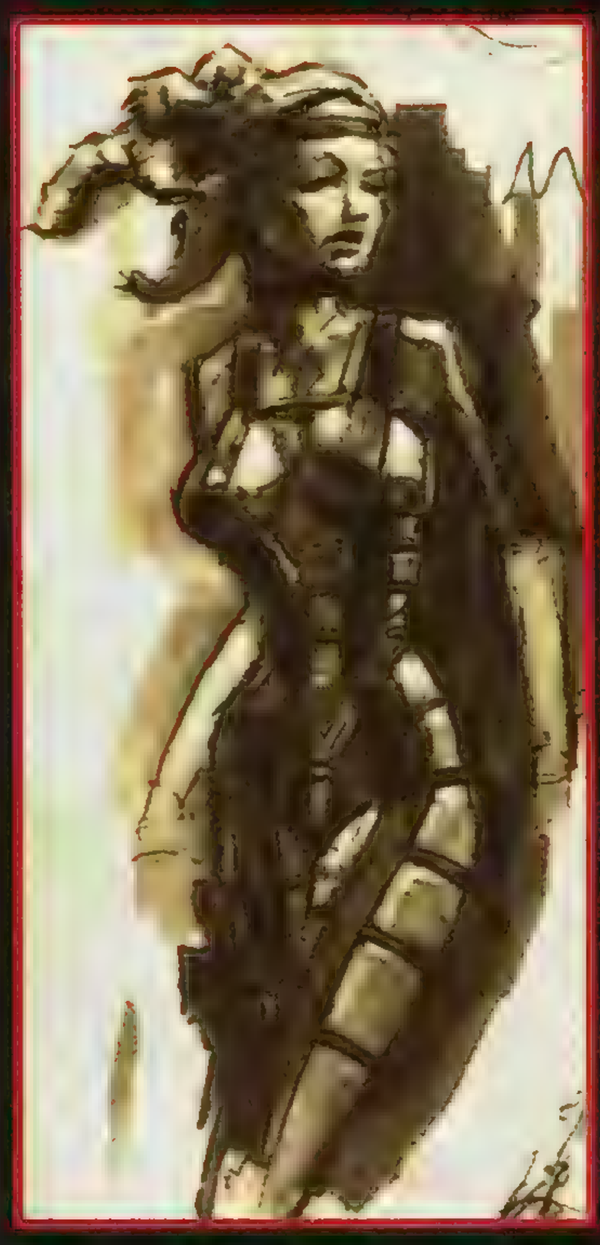
W PRZYGOTOWANIU MESSIAH

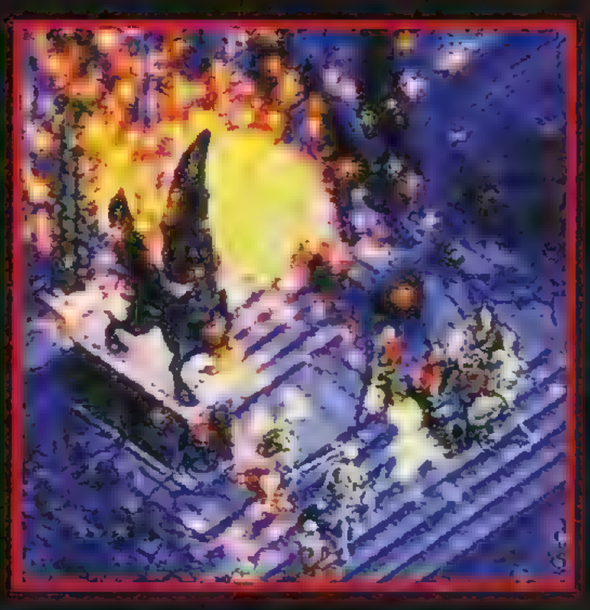
oczekiwania. Gra wygląda, zachowuje się i brzmi rewelacyjnie, a żaden inny przymiotnik nie jest w stanie oddać moich wrażeń. Jak zostało napisane na początku, świat MESSIAH-a byłby rajem dla roztaczających apokaliptyczne wizje artystów–dekadentów i muzyków industrialnych. Rzeczywistość gry wręcz ocieka złem, korupcją i bezpodstawną agresją. Każdy przejaw niesubordynacji równa się błyskawicznej i bolesnej śmierci pod gradem kul lub butami wszechobecnej policji. Przemierzając korytarze dostępne w demonstracyjnej wersji gry mijamy zajętych obróbką radioaktywnych materiałów naukowców (przez strażników pogardliwie nazywanych „half–life"), gigantyczne silosy z odpadami atomowymi, a także nieustannie pracujące linie produkcyjne, w których monstrualne dźwigi i podajniki montują coraz to nowsze egzemplarze maszyn śmierci. Do tego dodajmy ekrany, na których widzimy reklamy nowego modelu miotacza płomieni – jeden facet strzela do drugiego, a ten staje się nagle żywą pochodnią... Poza strefami chronionymi przez policję wciąż trwają zamieszki, w których biorą udział pokurczeni, zdeformowani rebelianci. Bob pojawia się w samym środku owego ohydnego kotła – żeby jednak móc przeżyć w tym niegościnnym świecie, amorek otrzymał zdolność wnikania w dusze i kontrolowania ciała każdego człowieka, jakiego tylko będzie miał ochotę „opętać".

Wierzcie mi lub nie, ale powyższe zdanie opisuje w zasadzie całą istotę gry, wręcz genialną w swej prostocie. Chcesz dostać się do sektora naukowego? Wnikasz w ciało klienta w białym kitlu. Potrzebujesz specjalnych uprawnień? Nic prostszego – w ciele technika zbliżasz się na bezpieczną odległość do dowódcy sektora i już po chwili posiadłeś kolejne ciało! Poza tym każda postać (w pełnej grze ma być ich około 50 „rodzajów") ma inne zdolności i możliwości działania. Na przykład, ludzie pracujący przy reaktorach mają ochronne kombinezony, neutralizujące szkodliwe promieniowanie, zaś z kolei policjanci poszczycić się mogą „trybem snajperskim", umożliwiającym zlikwidowanie dowolnego pacjenta jednym, jedynym strzałem. Możliwości jest wiele i bardziej konkretnie wypowiem się na ich temat przy okazji recenzji MESSIAH–a. Póki co, mogę jedynie powiedzieć, że postacie występujące w grze charakteryzuje olbrzymie zróżnicowanie, i nie chodzi tu wyłącznie o inne ciuchy. Tak jak w życiu, każdy ma nieco inny głos i charakterystyczny dla siebie sposób gestykulacji czy chodzenia. W pełnej wersji gry doświadczymy możliwości wnikania tak w mężczyzn, jak i kobiety (w wersji demo jest tylko jedna przedstawicielka tzw. „słabej płci"), zarówno w grubych, jak i chudych, olbrzymów i karłów. Jednak każda istota padnie po przyjęciu kilku gramów ołowiu lub innej substancji, która przy odpowiednim użyciu okazać się może śmiertelna. Autorzy obiecują ponad 20 rodzajów zróżnicowanych giwer i można im chyba uwierzyć, gdyż już w demo można przybić delikwenta do ściany harpunem, przysmażyć spawarką, rozerwać granatem czy bazooką, a także ostrzelać ze strzelby lub karabinu maszynowego. Standardowo można też obtłuc każdego po ryju. Co jednak naprawdę zwraca uwagę, to możliwość kopania ciał martwych już oponentów. Kolesie z SHINY po raz kolejny dali upust swym sadystycznym fascynacjom.

Warto uważnie śledzić losy MESSIAH–a, bo szykuje się (jak wyraził się był Emil) naprawdę „wielka gra". To nie koniec opowieści o zbawicielu świata, lecz póki co musimy ją jednak przerwać, gdyż kończy się miejsce na kolumnie. W recenzji przeczytać będziecie mogli m.in. o technologii użytej do tworzenia MESSIAH–a. Dowiecie się też więcej na temat samej gry, no i – oczywiście – o ścieżce dźwiękowej, za którą odpowiedzialni są muzycy z hard core'owej kapeli Fear Factory. Czekajcie zatem i bądźcie wierni – nadejście Mesjasza jest bliskie!

Asmodeus von Dirt
Shiny Ent./Interplay Productions





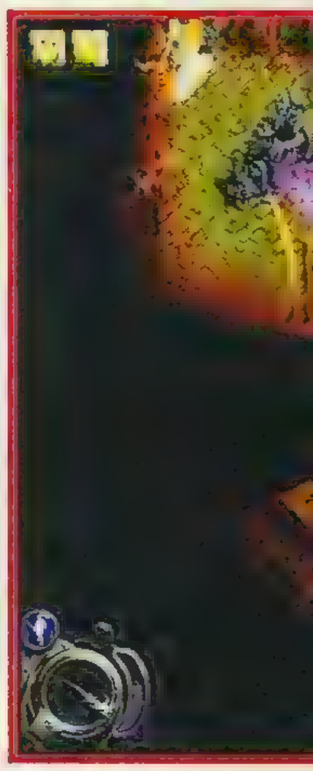
Nadchodził wieczór. Zatrzymałem się, podziwiając zachodzące słońce i delektując się ostatnimi jego promieniami, które mile muskały moją twarz. O tej porze roku Floryda była całkiem przyjemnym miejscem, jednak nie warto było przechadzać się w nocy po pobliskim parku. Jack, bohater naszej opowieści, musiał więc jak najszybciej wrócić do przyczepy kempingowej, która już od dłuższego czasu była jego domem. Właśnie miałem odejść, gdy nagle szarzejące już niebo błysnęło snopem światła, a obok mnie upadł mały, mieniący się kolorami kamyk – czyżby meteor? Robiło się późno, więc szybko zabrałem tajemniczy przedmiot, po czym pośpieszyłem do domu z zamiarem zbadania znaleziska na miejscu. Pstryk!

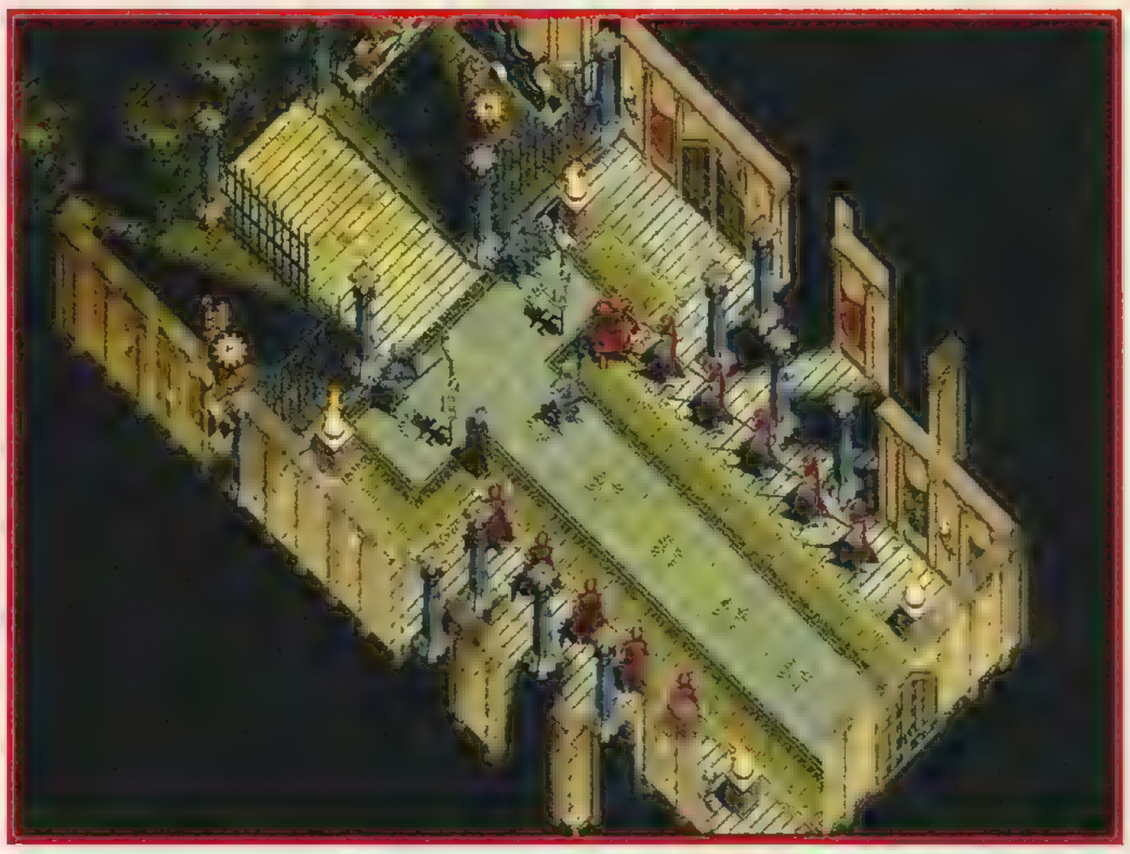
Jako jeden ze skrybów opisujących dzieje wielorakich rzeczywistości przedstawię Wam pokrótce historię świata Nox (to brzmi dumnie!). Zasadniczo rzecz biorąc, podzielony jest on na dwa duże obszary. Na północy mieszkała niegdyś tajemnicza rasa nekromantów, a na południu kwitło królestwo ludzi. Przez wiele wieków obydwie frakcje żyły w pokoju, w końcu jednak musiał nastać czas wojny: nekromanci zaatakowali. Agresorzy chcieli znaleźć silne, wytrzymałe jednostki, które mogłyby stać się nosicielami ich starożytnych dusz. Zacny to zaiste cel, lecz napastnicy przeliczyli się z siłami. Ludzie zdołali się zmobilizować i odeprzeć agresora, choć wysiłek ten okupiono dużymi stratami. No dobrze, ale co teraz? Każdy wiedział, że nekromanci wcześniej czy później powrócą, postanowiono więc ich najechać i doszczętnie zgładzić, ostatecznie eliminując zagrożenie. Ekspedycją pokierował szlachetny paladyn Jandor. Jeden z najpotężniejszych ludzkich magów wyposażył go w magiczny artefakt – laskę o nazwie Staff of Oblivion – w którym można było uwięzić dusze nekromantów. Wyprawa odniosła wspaniały sukces, zupełnie zaskakując niedoszłych najeźdźców. Uwięzione dusze przekazano ludzkiemu magowi, który – używając swych mocy – odesłał je do innego wymiaru. Jednak Jandor posiada pewien sekret: otóż nie wszystkie dusze nekromantów zostały spętane. Kiedy paladyn spojrzał w twarz pewnej małej dziewczynki, okazało się, że nie jest w stanie uczynić jej krzywdy. Jandor wysłał dziecko do miasta Grok Torr, zamieszkałego przez ogry. Dziewczynka nazywa się Hecubah i pewnego dnia, gdy była już dorosła, we śnie skontaktowali się z nią nekromanci odesłani w niebyt. Zdołali dotrzeć do jej mrocznej duszy i obudzić chęć studiowania czarnej magii. Gdy Hecubah była już gotowa podjąć to wyzwanie, zdecydowała się powrócić na północ, do ojczyzny swego ludu. Pstryk!

Wskoczyłem do przyczepy, jak zwykle potykając się o puszki. Kamyk położyłem na telewizorze, a sam rozpocząłem przeszukiwanie lodówki – po całym dniu o suchym pysku przydałoby się coś zjeść. Ależ w tej przyczepie wieje! Odwróciłem się, by zatrzasnąć te przeklęte drzwi, to jednak nie one były powodem przeciągu! Spojrzałem na kamień – wydobywał się z niego jakiś dziwny wir, który oplótł mnie w jednej chwili...

I właśnie w ten sposób człowiek imieniem Jack został przeniesiony do świata Nox, nie wiedząc jeszcze, że jego przeznaczeniem jest konfrontacja z Hecubah. A o ile wiem, jacyś ludzie na Ziemi postanowili stworzyć na podstawie jego zapisków grę komputerową. Plagiatorzy:)

Powyższe zdanie to oczywiście żart, chociaż nie do końca. Nie ma się co rozmieniać na drobne i pisać, że NOX to nowy pomysł, skarbnica odkrywczych rozwiązań itd. Cała koncepcja gry, jak i wiele zastosowanych w niej pomysłów, zaczerpnięta jest z DIABLO. Ostatnio mamy trochę spóźnioną modę na jego klony, będące zazwyczaj niewypałami (CLANS) lub zwykłymi przeciętniakami (DARKSTONE i REVENANT). Choć przedstawienie fabuły zajęło mi dość sporo miejsca, to widać jasno, że nie jest to szczyt osiągnięć ludzkiej wyobraźni, choć na szczęście bajkowy banał też nie. Jako Jack nie mamy dużego wyboru – musimy się wcielić w jednego z trzech bohaterów. Warrior to oczywiście wojownik, a jego domeną jest walka wręcz za pomocą wszelakiej dostępnej broni. Postać ta posiada też wiele umiejętności bojowych (notabene, chwilami nieco podobnych do tych z DIABLO 2), takich jak np. „berserker" (podwojenie szybkości oraz ilości zadawanych obrażeń kosztem znacznego osłabienia obrony). Następną profesją jest Wizard, czyli pan czarodziej. Jak na maga przystało, nie może używać żadnych zbroi oraz broni, a to ze względu na swą „niezwykłą" krzepę. Braki w walce wręcz musi nadrabiać potężnymi zaklęciami... i sprytem. No i wreszcie Conjurer – ktoś w rodzaju druida; osobnik ten korzysta z magii ziemi (specjalizuje się w przywoływaniu różnych istot, które potem walczą u jego boku). Trzy postacie to trochę mały wybór jak na dzisiejsze czasy, a jak na RPG ilość współczynników nie jest tu zatrważająco wielka: siła, zdrowie, inteli-

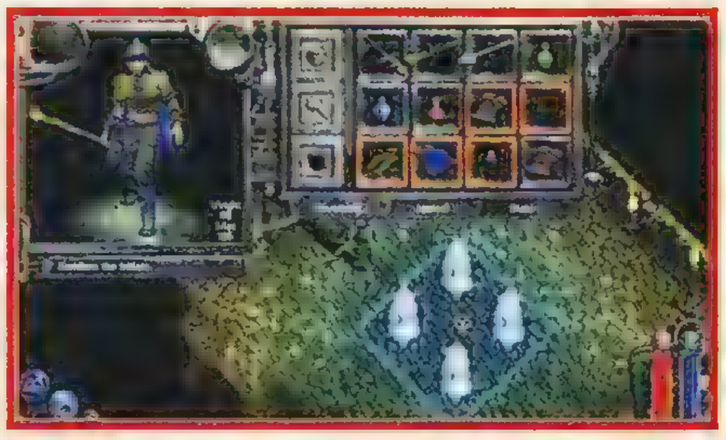




W PRZYGOTOWANIU

NOX

gania); piszę „na szczęście”, bo od wciskania klawiszy nieraz palce chciały mi się na drugą stronę przekręcić! Jeżeli chodzi o rozwój postaci, to wprowadzono 10 poziomów doświadczenia. Każdy bohater otrzymuje różnorakie bonusy (w zależności od profesji) do współczynników oraz dodatkowe zdolności. W NOX zastosowano tzw. „true vision”, podobne do znanego z wielu gier rozwiązania pod nazwą „fog of war”. Chodzi o to, by gracz widział tylko to, co może zobaczyć jego postać. Jeżeli więc

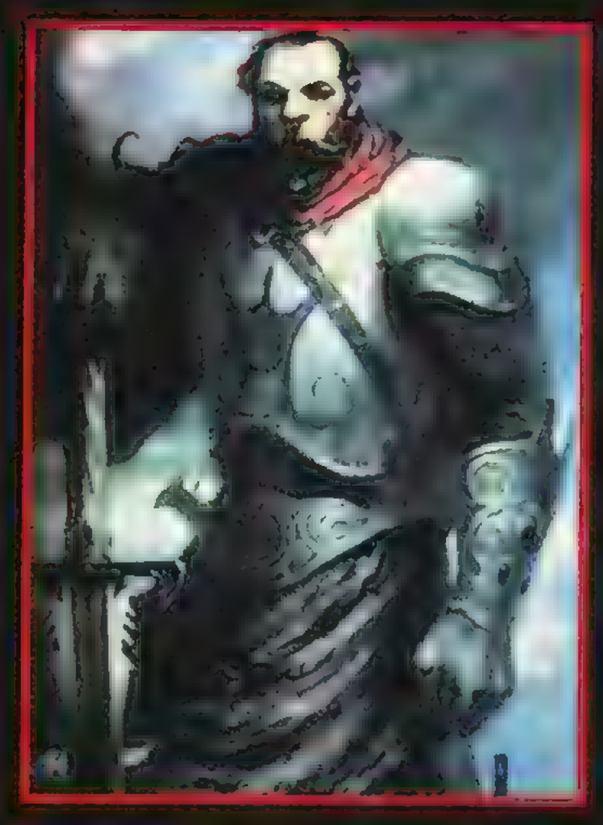


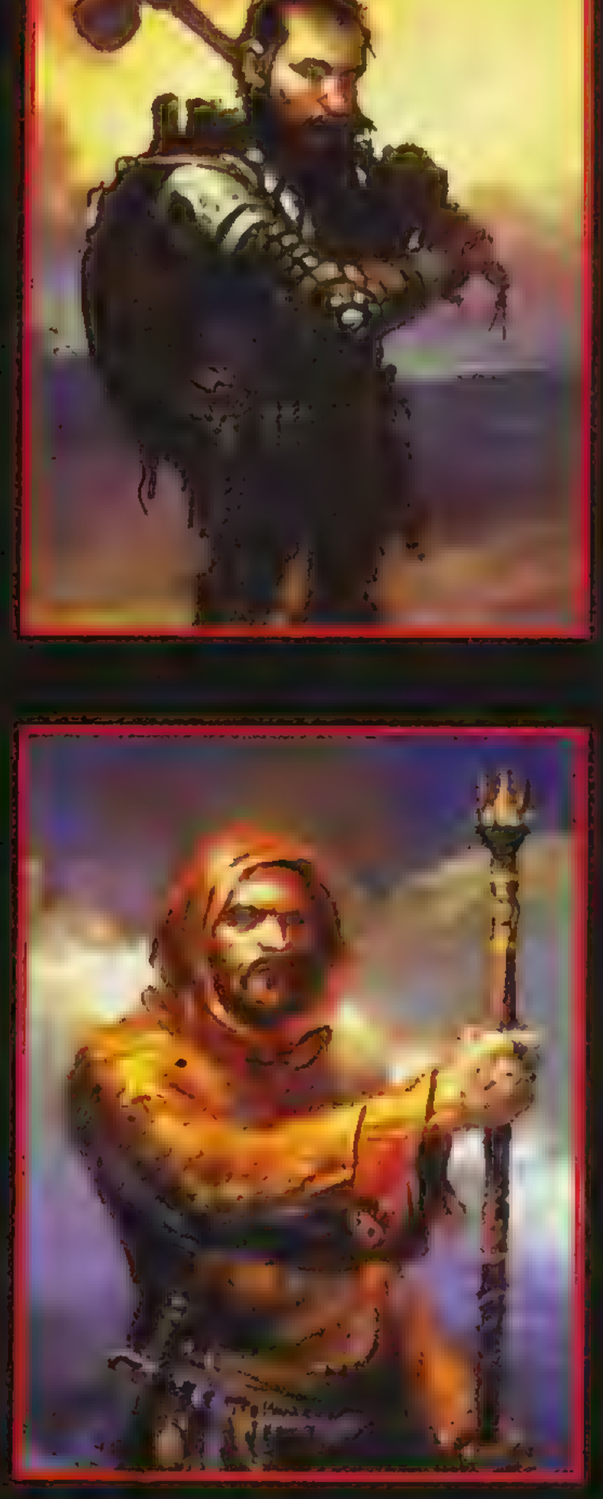
staniemy np. przed kolumną, to przestrzeń znajdująca się za nią będzie pokryta cieniem. Czy to dobry pomysł? Jakoś nie jestem do tego przekonany, ale wszystko okaże się „w praniu”. Jeżeli chodzi o grafikę, to sami widzicie, że wygląda przyzwoicie, a niektóre czary wydają się być niemal zbyt efektowne i kolorowe. Nie mogło tu także zabraknąć opcji multiplayer. Na dzień dzisiejszy wiadomo, że w jednej grze będzie mogło wziąć udział 16 graczy (liczba ta może jeszcze się zmienić). Jak na razie twórcy nastawiają się na opcję „deathmatch”, ale zaimplementowano tu także (między innymi) jakże lubiany przez graczy FPP tryb „capture the flag”. Znajdziemy tu również inny ciekawy tryb, który nazwano „hot potato”. Na czym to polega? Jeden z graczy zaczyna zabawę w losowo wybranym miejscu na mapie, a w jego ekwipunku znajduje się ładunek wybuchowy, który odpali po upłynięciu wyznaczonego czasu. Teraz cała zabawa przypomina trochę berka. Ładunek należy przekazać komuś innemu, zanim to właśnie my eksplodujemy!

Kończąc tę zapowiedź muszę przyznać, że mam dość mieszane uczucia w stosunku do NOX–a. Z jednej strony nieco denerwujące jest jego podobieństwo do DIABLO, ale z drugiej widać, że mimo wszystko nie jest to bezczelna kopia. Być może ukrytą zaletą tej gry okaże się scenariusz, gdyż twórcy przewidują kilka różnych zakończeń rozgrywki, w zależności od tego, jaką postać wybierzemy na początku – oby tak było. Aby się o tym ostatecznie przekonać, musimy poczekać do marca, na kiedy to zapowiedziano premierę gry. Swoją drogą, ciekaw jestem, czy wcześniej ukaże się NOX, czy jednak DIABLO 2? Dla nas, obserwatorów, wyścig ten toczy się gdzieś tam, daleko... Zwycięzców ujrzymy dopiero na mecie, choć mimo wszystko mam dziwne wrażenie, że sprawa jest już rozstrzygnięta. Jak myślicie?

Nubarus

gencja i szybkość. Z drugiej strony NOX to „action RPG”, podobnie jak pierwsza część DIABLO – nie jest przeznaczony dla ludzi lubujących się w stosach statystyk i umiejętności. Wszystko przedstawione jest tutaj w popularnym ostatnio rzucie izometrycznym, lecz bardziej przypomina to starego GAUNTLET–a czy ostatnio wydany GET MEDIEVAL. Potwierdza to fakt zaimplementowania w grze wielu opcji zręcznościowych – otrzymamy np. możliwość skakania. Na szczęście kierowanie postacią odbywać się będzie za pomocą myszki (z możliwością bie-





Właśnie siedzę przed monitorem komputera i usilnie myślę, jak tu niebanalnie rozpocząć ten tekst. Wyobraźnia podpowiada mi różne warianty, jednak z „oryginalnymi początkami" jest tak, że łatwo można wpaść w pewną pułapkę – chodzi mi o tzw. „przerost formy nad treścią". Niestety, nie dotyczy to tylko recenzentów, ale także (a nawet przede wszystkim) twórców gier! Fakt ukazywania się w równych, corocznych odstępach nowych części TOMB RAIDER–a wywołuje śmiech, ale i mdłości... Ów syndrom „odgrzewanego kotleta" dotyczy też mojego ukochanego gatunku gier, czyli RPG. Już ponad rok temu INTERPLAY uraczył nas ciekawą produkcją pt. BALDUR'S GATE (znają ją chyba wszyscy). W NSS '75 pisałem o kontynuacji owego tytułu, co też jest już normalną procedurą. Zwykle w drugiej części gry eliminuje się wpadki z pierwszej, dodaje kilka nowych elementów i... zasadniczo wszyscy są zadowoleni. „Dwójka" przy tytule jeszcze jakoś wygląda, ale „trójka"... już nie pachnie świeżo. Szczególnie, gdy sequel ukaże się zbyt szybko. Wtedy najlepiej wydać grę pod innym tytułem, a w rzeczywistości będzie to taka ukryta k o n t y n u a c j ą (a z „trójką" lepiej poczekać). To niezła strategia wydawnicza, ale raczej łatwa do przewidzenia.

Niezorientowany obserwator tak właśnie może myśleć o ICEWIND DALE. Czy tak jest? Nie chcę Was wrogo nastawiać do gry, której przecież sam na oczy nie widziałem, lecz warto chwilę pomyśleć na temat powyższego wywodu. ID osadzono – podobnie jak BG – w świecie Forgotten Realms (to zdanie powtarzam chyba w każdym numerze NSS). To uniwersum naprawdę ma ostatnio przerypane i jak tak dalej pójdzie, to się w komputerowej, wirtualnej rzeczywistości zupełnie rozpadnie (a raczej znudzą się nim i gracze, i twórcy). Nie dość, że już INTERPLAY mocno je eksploatuje, to jeszcze SSI zakupiło prawa do FR i wypuszcza kontynuację swego dawnego hitu – POOL OF RADIANCE (patrz NSS '74). Walka, jak widać, rozgorzała nie tylko na polach Forgotten Realms, ale także i biznesu (a fe!).

Warto wiedzieć, że ICEWIND DALE ukaże się wcześniej od BALDUR'S GATE 2, bo już w drugim kwartale tego roku. Akcja tej gry luźno nawiązuje do trylogii książkowej autorstwa R.A. Salvatore, lecz twórcy zarzekają się, że mają własne pomysły. Niestety, nie mogę stwierdzić, czy to prawda, gdyż o scenariuszu do dzisiaj nie wiadomo nic (poza tym, że podobno istnieje). To dziwne, że na takim etapie tworzenia gry nie zdecydowano się na ujawnienie jej założeń. Grafika ID opiera się, rzecz jasna, na engine'ie Infinity. Wprowadzono w nim prawie te same zmiany, co w BG2, czyli tryb pełnoekranowy, bardziej przyjazną mapę oraz dziennik z questami i trochę kosmetyki. Na szczęście, w odróżnieniu od „Baldura", głównym terenem podróży będą podziemia. Owszem, nie zabraknie wędrówek po otwartej przestrzeni, ale przede wszystkim w początkowej fazie rozgrywki. Dalej będzie trochę podobnie jak w DIABLO, gdzie do miasta wracamy tylko po to, aby uzupełnić zapasy.

No, to może trochę za duże uproszczenie, bo w ICEWIND DALE znajduje się dziesięć miast. W grze przedstawionych ma być cztery lub pięć miejscowości,

z czego dwie są trochę bardziej rozległe, lecz żadna z nich nie dorównuje Baldur's Gate. Gra nie będzie przesadnie długa, ale, jak słyszymy w zapowiedziach, intensywna (ciągła akcja). W tej chwili ID składa się mniej więcej z 2 000 screenów (w BG było ich 10 000). Aby pomyślnie zakończyć przygodę, wystarczy poświęcić na rozgrywkę 50–80 godzin. Ze względu na specyfikę scenariusza fabuła będzie się rozwijać dość liniowo (wiadomo, że w labiryntach nie ma duże-

go pola manewru). Twórcy ID twierdzą, że chcą zmusić graczy do myślenia typowego (co nie znaczy, że złego) dla RPG. Chcą oni, byśmy zastanawiali się np. nad tym, jakich czarów i broni użyć podczas walki z danym przeciwnikiem czy rozumowali w stylu: „A może z kupcem to powinien pogadać elf – ma gość charyzmę, więc pewnie go przekona do bardziej przystępnych cen".

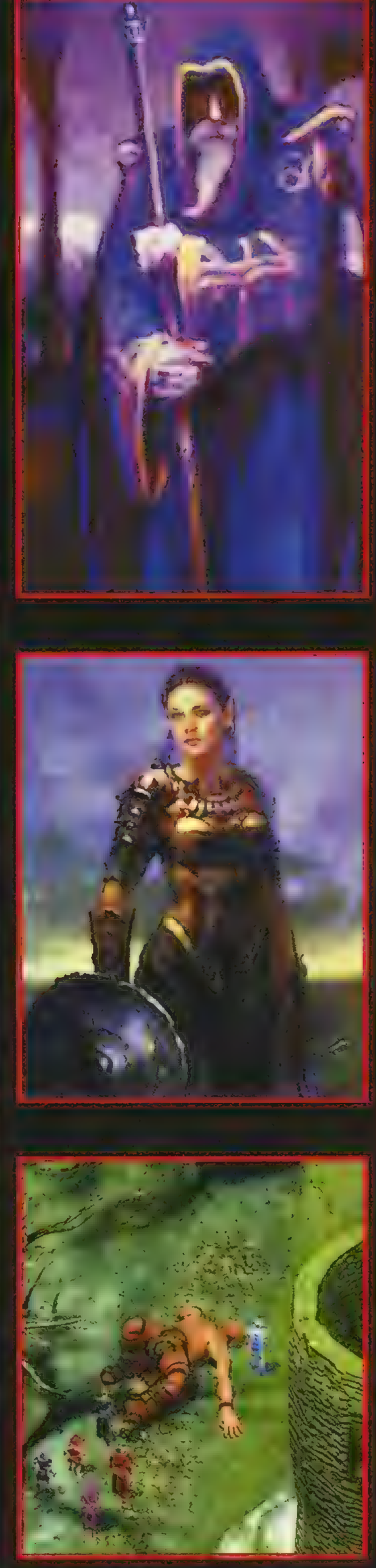
No właśnie, czas na bohaterów! Tak, bohaterów – nie bohatera. Startujemy bowiem od razu z całą kompanią (oczywiście musimy ją najpierw stworzyć). Co jednak ważniejsze, nie ma w niej żadnego wybrańca, który później okaże się jakimś bogiem czy nie wiadomo kim. Wszyscy są tutaj na równych prawach i praktycznie tylko od nas zależy, czy będziemy kogoś faworyzować. Nie powiem, „opcja drużynowa" podoba mi się bardziej niż jeden enigmatyczny, szpanujący na wsi przywódca. Zazwyczaj wyglądało to tak, że jeżeli takowy gość zszedł śmiertelnie, to kończyliśmy grę. Tutaj nie ma takiego problemu. „Długouchemu obcięło nogi? No cóż, zawsze mówiłem, że jest za wielki!" – powiedziałby krasnolud. Znacie też pewnie i inną sytuację: jeżeli spotykamy jakąś osobę, to przywódca grupy zawsze musi rozpocząć gadkę. Tu jest inaczej. Spotkaną osobą jest krasnolud? No i co by to było, gdyby elf był liderem (jatka – przyp. red.)? A tak wysyłamy krasnoluda i pierwsze dobre wrażenie mamy załatwione. Takie podejście do sprawy jest o wiele ciekawsze, nie mówiąc już o realizmie. Startujemy od razu z pełnym sześcioosobowym składem, a w trakcie rozgrywki raczej nie będzie można dołączać nowych awanturników do naszej Niezwyciężonej Paki. Owszem spotkamy sporo NPC, ale to będą jedynie przejściowi towarzysze. Jeżeli chodzi o profesje i rasy, to – w stosunku do BG – nie wprowadzono zbyt dużych zmian. Mamy za to aż 32 nowe portrety i to dwojakiego rodzaju, bo przedstawiające zarówno twarz, jak i całą postać bohatera.

W PRZYGOTOWANIU
ICEWIND DALE

Spójrzcie teraz na screeny. Co rzuca się w oczy? Oczywiście niesamowitej wielkości przeciwnicy! Kiedy zobaczyłem ich pierwszy raz, zrobili na mnie niemałe wrażenie. Powiem tylko, że potwory mogą być cztery razy większe od standardowych monstrów, znanych z innych gier tego typu! Zwrócono uwagę nie tylko na ich wygląd, ale także zachowanie. Po pierwsze, każda z bestii ma od 172 do 298 unikalnych klatek animacji, więc będziemy je rozpoznawać już z daleka. Wprowadzono tu też kilka odstępstw od mechaniki AD&D. Przykładowo, według podręcznikowych zasad cyklop wykonuje jeden atak na rundę – grzmocąc pięścią. Twórcy ID dali mu możliwość wyprowadzenia ciosu ręką i nogą (inaczej mówiąc, zasunięcia nam kopsiura:) – chodzi po prostu o większe zróżnicowanie akcji. Również np. standardowe szkielety posiadać będą specyficzne moce. No bo wiadomo, że szkielet powstaje z martwego człowieka, a jeżeli ten był w przeszłości magiem, to i nasz martwiak może używać czarów, choć – niestety – trochę mniej skutecznie niż jego żywy „przodek". Pamiętamy też, że w BG denerwowało ograniczenie poziomu, do jakiego mógł awansować bohater (mniej więcej do siódmego) – tutaj oscylować ma on w granicach trzynastego. Nie będzie, niestety, możliwości transferowania do ICEWIND DALE postaci z innych produkcji INTERPLAY–a, co w tym wypadku jest troszkę dziwne. Dołożono również nowe czary z wyższych kręgów, aby zaś w pełni podziwiać ich efekty świetlne, warto zaopatrzyć się w dobry akcelerator, choć wcale nie jest to konieczny wymóg.

Podsumowując, muszę stwierdzić, że nie ma co spodziewać się supergry. Jednak jeżeli twórcy tej produkcji włożą w nią odpowiednio dużo serca, a nie będą tylko liczyć na dobrą sprzedaż, którą już zagwarantował im sukces i sława BALDUR'S GATE, to po prostu warto poczekać..., a potem może i zagrać w ID.

Nubarus
Interplay

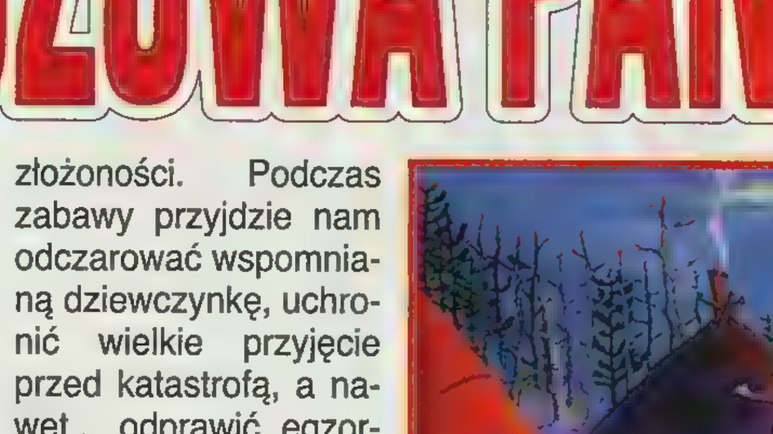


W PRZYGOTOWANIU
HOKUS POKUS RÓŻOWA PANTERA

Jest na tym świecie kilka prawd objawionych i kwestionowanie ich graniczy z głupotą. Wiadomo na przykład, że członkowie zespołu Metallica to świetni muzycy, słońce świeci tylko w dzień, tzw. „Stara Gwardia" to najwięksi specjaliści na świecie, zaś Różowa Pantera nie ma sobie równych. Świadomość pewnych stałych w życiu poprawia nastrój, czyż nie?

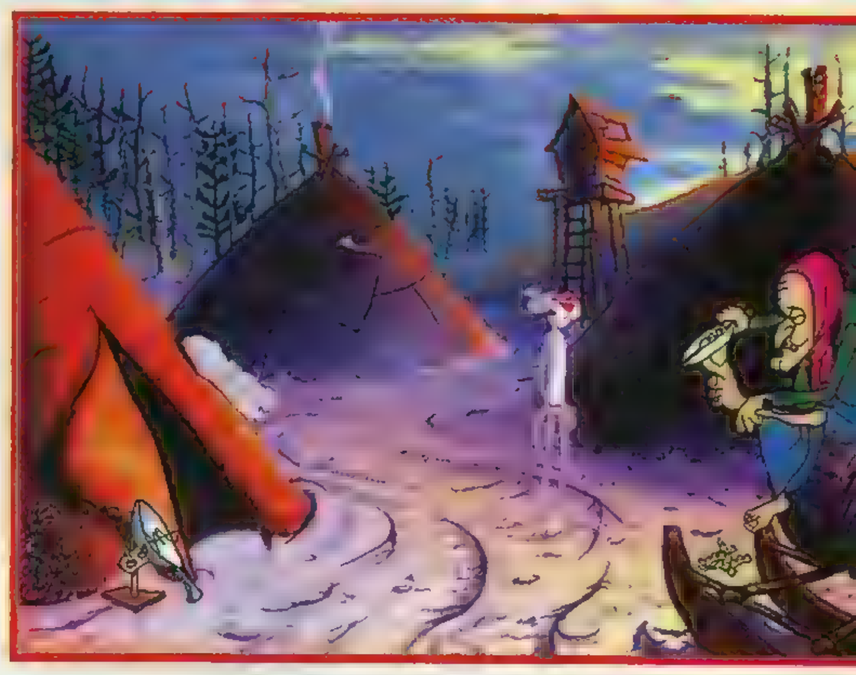
Posłuchajcie mnie, kochani, uważnie, bo oto niosę dobrą wiadomość – lada dzień ujrzycie na półkach sklepowych grę o intrygującym tytule HOKUS POKUS RÓŻOWA PANTERA. W fakcie tym nie byłoby nic emocjonującego, gdyby nie informacja, że będzie to gra przygodowa – a co najważniejsze, gra całkowicie spolszczona (i to bardzo fajnie). Tytułowemu kociakowi głosu użyczył sam Cezary Pazura, i już to jest niezłym atutem. Zresztą HPRP to nie jest pierwsze zetknięcie się członka rodziny Pazurów z grami komputerowymi – całkiem niedawno w kontrowersyjnej produkcji pt. HOPKINS FBI mieliśmy okazję podziwiać brata Czarka – Radka. Na podstawie wersji beta HPRP, którą posłużyliśmy się do opracowania tego tekstu, możemy powiedzieć, że podkładający głosy aktorzy doskonale wczuli się ten zakręcony klimat. Jest przecież różowo, wesoło i bardzo luzacko – i chyba właśnie o to wszystkim chodziło. Nad całością prac lokalizacyjnych czuwał Kamil „KaYteck" Mętrak, znany już z adaptacji takich tytułów, jak SYSTEM SHOCK, HOPKINS FBI czy choćby THE SETTLERS 3. Co zaś tyczy się reszty składu lokalizującego, to wystarczy rzec, że są to prawdziwi fachowcy.

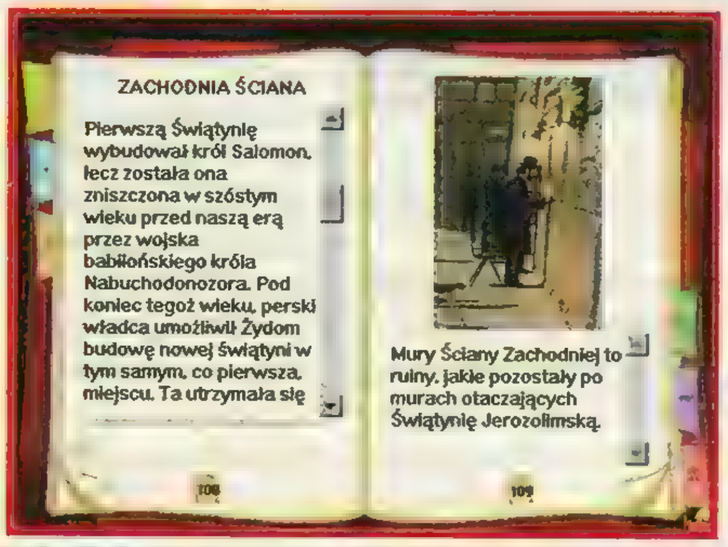
W tym miejscu warto przedstawić w zarysie scenariusz zbliżającej się milowymi krokami przygody. Jak nietrudno się domyśleć, Różowy znowu wpadł w tarapaty. Tym razem w całą intrygę zamieszany jest czarnoksiężnik imieniem Wiaderny, mała dziewczynka zamieniona w ogra, Czarna Dziura, kolekcja zębów sławnych ludzi oraz cały kawał świata do zwiedzenia. Nie, nie żartuję – to są fakty. Wprawdzie gra adresowana jest przede wszystkim do młodszych graczy, ale nie można jej odmówić złożoności. Podczas zabawy przyjdzie nam odczarować wspomnianą dziewczynkę, uchronić wielkie przyjęcie przed katastrofą, a nawet... odprawić egzorcyzmy! Wbrew pozorom, wszystkie te rzeczy układają się w HPRP w logiczną, choć nader zakręconą całość. Wierzcie mi, kochani, że zdradzenie czegokolwiek więcej mogłoby jedynie popsuć Wam zabawę! Bez obawy popełnienia tej zbrodni mogę jednak powiedzieć, że podczas swej wielkiej przygody Różowy (i my też!) znajdzie się w wielu ciekawych miejscach. Co powiecie na odwiedzenie mroźnej Syberii, spalonego słońcem wybrzeża Morza Martwego, Kenii, parnej Indonezji albo starożytnej Grecji?



Ja uważam, że jest to całkiem fajna akcja!

Jednym z założeń autorów tego projektu było połączenie „przyjemnego z pożytecznym" lub też – jak kto woli – „nauki z zabawą". Nie znaczy to, broń Boże, że zagadki w HPRP polegać będą na rozwiązywaniu zadań z fizyki! Wręcz przeciwnie – gra jest... typowo „staroszkolną" przygodówką z wszystkimi zaletami tego gatunku. Wracając do wątku edukacyjnego – każde odwiedzane przez nas miejsce zostało opisane w tzw. „Księdze Wiedzy", zawierającej szereg interesujących informacji z każdej dziedziny dotyczącej omawianego rejonu. Całość opatrzona została mnóstwem fotografii, no i pozbawiono jej drażniącego – jeśli mogę się tak wyrazić – „naukowego zadęcia", dzięki czemu przebrnięcie przez fabułę nie powinno dla nikogo stanowić katorgi. Jest nieco za wcześnie, aby zdradzać nazwiska wszystkich wykonawców, którzy brali udział w tej produkcji, lecz już dziś mogę powiedzieć, że na pewno usłyszymy aksamitne głosy Majki Jeżowskiej oraz Natalii Kukulskiej. No i co? Słabo jest? Powiedzcie, słabo?!



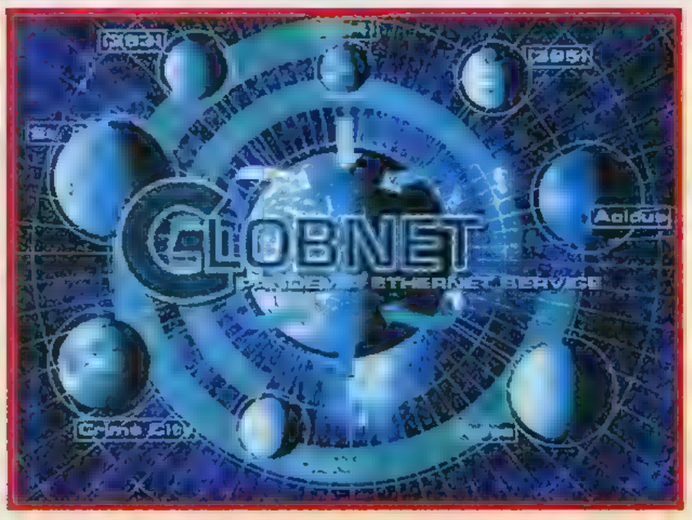


Mamut
Wanderlust Interactive/MGM

W PRZYGOTOWANIU CRIME CITIES

Z wielkim entuzjazmem przyjąłem do zapowiedzi wczesną wersję CRIME CITIES. Nie wiem, czy to z wrodzonego poczucia patriotyzmu, czy też ze względu na potwierdzenie się w tym wypadku opinii, że i u nas można zrobić produkt na dobrym poziomie. Gra CC jest owocem kilkuletniej pracy programistów z polskiej firmy TECHLAND, która już, zanim jeszcze jej produkt ukaże się na rynku detalicznym, może poszczycić się kilkoma wyróżnieniami i nagrodami (w ubiegłym roku CC zdobyła I miejsce za grafikę na festiwalu gier komputerowych IGF, który odbył się w San Jose – California, USA).

Wczesna wersja, którą miałem okazję testować, robi dobre wrażenie. Wysokiej jakości grafika 3D, zoptymalizowany engine pod najnowsze procesory PENTIUM III i AMD K7, wszelkie efekty świetlne, odbicia na wypolerowanych blachach pojazdów, mip–mapping, wykorzystanie najnowszych osiągnięć technologii dźwięku przestrzennego i – oczywiście – futurystyczna fabuła to elementy, które nie tylko przyciągają uwagę gracza, ale udowadniają, że gra trzyma przyzwoity, światowy poziom wykonania.



CC ideowo nawiązuje do filmowego obrazu miasta z „Blade Runnera" czy też niedawno emitowanego w naszej telewizji „Piątego elementu". Jeżeli chodzi o gry, to najbliżej jej do G–POLICE. Jako Tiger, najemnik wykonujący zlecenia za pieniądze, będziesz musiał osiągnąć tytuł najlepszego „zawodnika" w mieście. W wypełnianiu tego zadania posiłkował się będziesz kontaktami w cybernetycznej sieci, posiadanym pojazdem (a raczej zamontowanym w nim arsenałem) – będziesz wykonywał różne misje, a ukończenie ich sukcesem zapewni Ci pieniądze potrzebne na rozwój i... dotarcie do bardziej niebezpiecznych zleceń. Podczas wykonywania tej pracy zostaniesz wciągnięty w intrygę, w wyniku której staniesz się celem nie tylko dla Korporacyjnych Siepaczy, ale i płatnych morderców mafii.

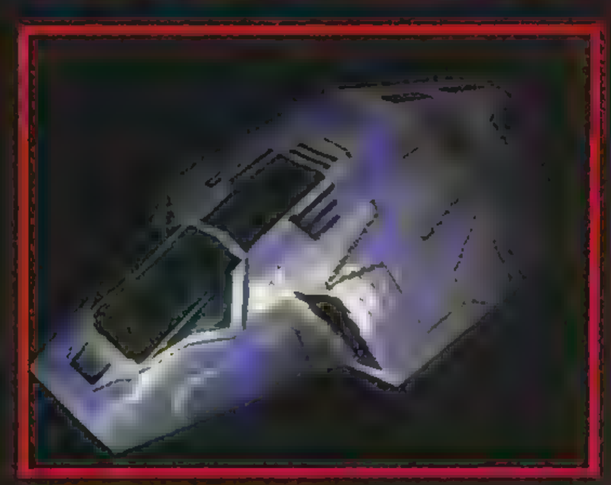
Na pierwszy rzut oka CC jest pewnego rodzaju symulatorem (jeżeli można mówić o symulowaniu nieistniejących wszak pojazdów z przyszłości) pojazdu, limuzyny, która może poruszać się swobodnie po mieście. Musisz uważać na budynki, inne pojazdy oraz wystrzeliwane przez nie pociski, lśniące neony i – oczywiście – ziemię, gdyż po zderzeniu z nimi Twój samochód–samolot stopniowo traci generowaną wokół niego ochronną tarczę – całkowita utrata osłon równa się malowniczemu wybuchowi i końcowi najemniczej kariery. Celowo napisałem, że gra jest „symulatorem na pierwszy rzut oka" – tak naprawdę jest po prostu strzelanką. Większość misji polegać będzie na zgładzeniu wrogich pojazdów za pomocą laserów, rakiet i innych militariów z przyszłości.

Główną wadą, jaką tu zauważyłem, jest przeraźliwie mała interaktywność z otoczeniem. Swymi strzałami nie można niszczyć budynków, i tak np. po ostrzelaniu przeze mnie budynku McDonald'sa rakietami nie wypadła tam nawet jedna szyba!!! Mało tego – nawet nie został ślad po wybuchu!!! Po roztrzaskanych pojazdach nie zostaje na jezdni nawet pogięta kierownica! Mówiąc krótko – sztuczność i uproszczenie. Po jakimś czasie błąkania się po mieście taki stan rzeczy generuje wrażenie pustego i sztucznego otoczenia, w którym masa pojazdów porusza się po tych samych trajektoriach, budynki są tylko atrapami, a ciemne niebo wygląda jak płachta rozciągnięta nad miastem. Dodatkowy wątek cybernetycznej sieci, skąd będziesz dostawać się do zleceń, a także sklepy, w których będziesz kupować arsenał, także nie wyglądają zbyt porażająco (prosty screen z napisami). Mam jednak nadzieję, że jest tylko i wyłącznie niedopatrzenie wczesnej wersji gry.

CC zapowiada się ciekawie – szczególnie dla miłośników cyberpunka – czy jednak niedociągnięcia graficzne zastąpią wspaniałe animacje, to już zależy od samych twórców, którym nie zostało już za dużo czasu do premiery.

Gra zapowiedziana została na luty 2000 roku, ma kosztować 99 złotych i będzie wymagać minimalnie P200 z akceleratorem 3D i 32 MB RAM.

Emilus
Techland



KOMBAT KORNER

Witajcie, Kombatanci! Na samym początku chciałbym przeprosić za brak tego działu w ostatnich dwóch numerach. Przepraszam, przepraszam i jeszcze raz przepraszam. Mimo iż stało to się z przyczyn ode mnie niezależnych, postaram się dopilnować, aby taka sytuacja nie miała już miejsca.

W dzisiejszym wydaniu Kombat Kornera gorąca recenzja kontynuacji niegdysiejszego hitu FIGHTING FORCE. Co prawda sequel ten nie jest czystej krwi nawalanką, ale grzechem by było nie wspomnieć w KK o tym tytule. A już za miesiąc przybliżę Wam bardzo znaną i lubianą firmę, która po dzień dzisiejszy wydaje gry 2D – mowa oczywiście o SNK. No to do przeczytania!

Z wielkim smutkiem piszę te słowa, ale muszę przyznać, że „chodzone" mordobicia przetrwały jedynie na automatach i w naszych sercach. W dzisiejszych czasach tytułów tego typu wychodzi naprawdę mało i biały człowiek zazwyczaj nie ma nawet szansy w nie zagrać. Co prawda część z nich przedostaje się do Europy, ale jest tego, niestety, znikoma ilość. Jednak najgorsza jest sytuacja, gdy kontynuacja danego tytułu w niczym nie przypomina pierwszej części.

Kilka lat temu programiści z CORE uraczyli nas pierwszą częścią FIGHTING FORCE. W większości przypadków gra otrzymała pozytywne noty. Chwalono autorów za umiejętne dobranie poziomu trudności, dobrze stworzone postacie oraz przede wszystkim za grywalność. I nie ma co ukrywać, że gra rzeczywiście na to zasługiwała. Do wyboru mieliśmy cztery różne postacie (dwie zgrabne panienki i dwóch przypakowanych kolesi); gra oferowała sporą liczbę etapów, dużą ilość kombinacji ciosów oraz, co najważniejsze, możliwość gry dla dwóch osób. Było to po prostu bardzo dobre! Żadnym zaskoczeniem nie był więc fakt, że po roku zapowiedziano kontynuację, która teraz trafia do sklepów. Co zatem znajdziemy w FIGHTING FORCE z cyferką „dwa" w tytule? Na początek niezbyt oryginalną fabułę: oto w przyszłości losy ludzkości spoczywają w rękach zachłannych korporacji, natomiast po stronie prawa stoją funkcjonariusze SI–Cops. Jednym z takich stróżów prawa jest Hawk Manson, świetnie wyszkolony żołnierz, potrafiący poradzić sobie w nawet najcięższej sytuacji. Dzięki specjalnym zastrzykom zwiększa się jego siła oraz odporność na obrażenia. Teraz otrzymał kolejne zadanie.

CO NOWEGO?

Zazwyczaj w kontynuacji otrzymujemy to wszystko, co znajdowało się w poprzedniej części gry, oraz kilka nowych dodatków. W FF2 jest zupełnie inaczej. Zrezygnowano z pozostałej trójki postaci na rzecz Hawka (szczerze mówiąc, o wiele bardziej wolałem Mace i Alanę, ale cóż – nie ja decyduję o obsadzie...). Teraz to on jest głównym bohaterem i wokół niego skupia się cała akcja. Niestety, tym samym pozbawiono grę jednego z ważniejszych atutów, a mianowicie opcji multiplayer. Na tym jednak nie koniec, gdyż zmieniono także sam charakter gry: do elementu chodzonej nawalanki dodano strzelanie (przeszło 20 różnych modeli broni). Co prawda istniało ono już poprzednio, ale nie na taką skalę! Tam prowadzenie kanonady było jedynie dodatkiem, a tu jest powinnością, dlatego garnitur dostępnych ciosów zmniejszył się do zaledwie trzech (!) kombinacji. Efekt jest taki, że zamiast chodzonej nawalanki otrzymujemy klon TOMB RAIDER–a z elementami walki wręcz...

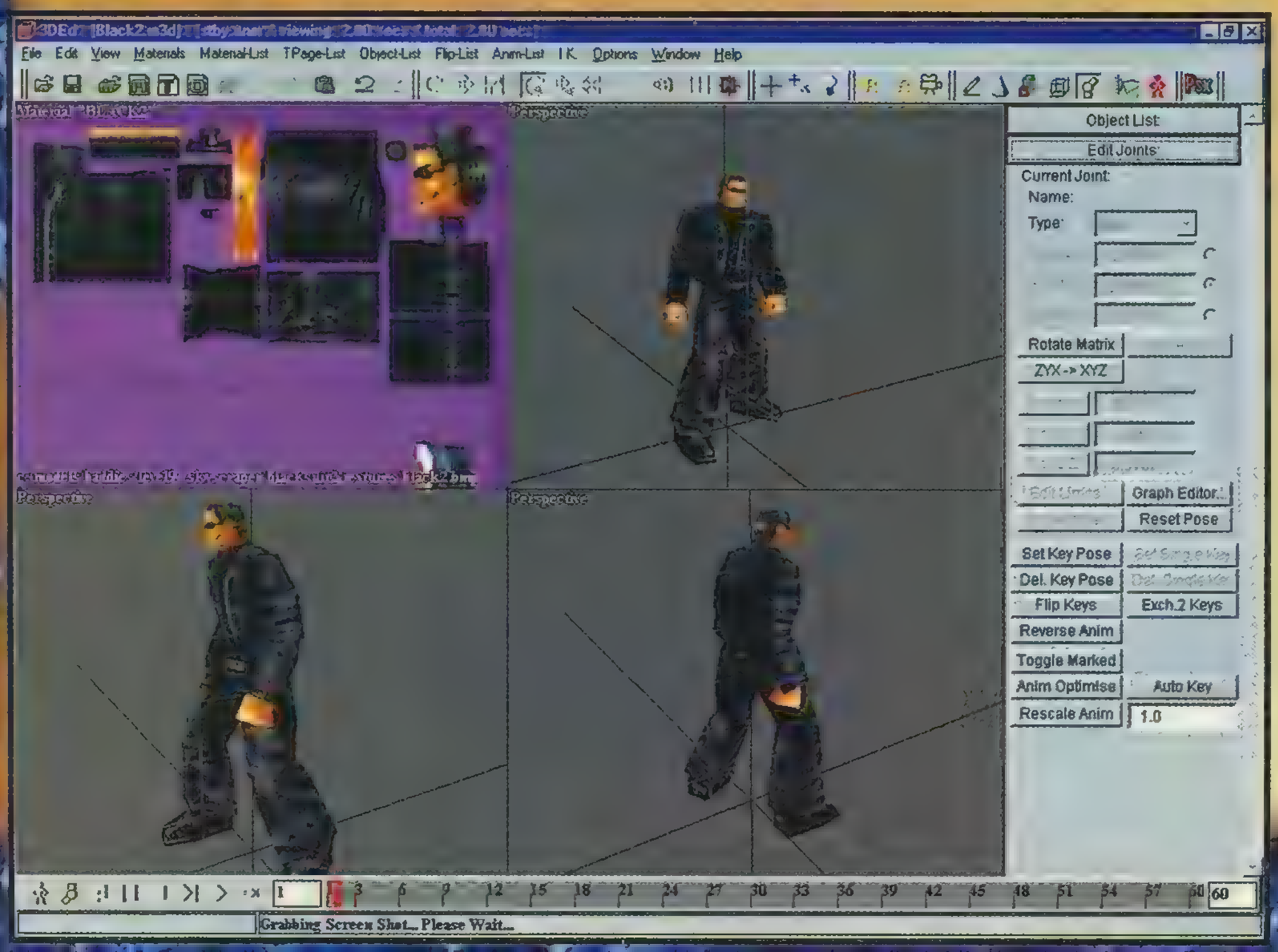
Bytbym zapomniał: grę oparto na całkiem nowym engine'ie. Twórcy zarzekają się, że dzięki niemu mogli sobie pozwolić na przedstawienie o wiele lepszej oprawy wizualnej. I rzeczywiście, ciężko mi się tu z nimi nie zgodzić. Tekstury są bardzo wyraźne, a poziomy zaprojektowano nienagannie, zaś zarówno postacie przeciwników, jak i głównego bohatera zostały przygotowane dosyć starannie. Animacja jest płynna,

jednak specjalna rewelacja to nie jest. Szkoda tylko, że nie pomyślano o jakichś utworach muzycznych. Bo muzyki w czasie gry nie ma – są tylko odgłosy otoczenia.

STRZAŁY ZNIKĄD

W FIGHTING FORCE 2 jest kilka drobnych, aczkolwiek irytujących bugów. Pierwszy i, moim zdaniem, najważniejszy z nich to pojawianie się przeciwników znikąd. Zdarzają się takie momenty, że możemy stracić bardzo dużo energii tylko dlatego, że napastnik wyszedł dosłownie z ściany. Na początku nie przeszkadza to zbytnio, ale w kolejnych misjach błąd ten to już prawdziwy wrzód na dupie. Zwłaszcza, że nasi przeciwnicy dysponują wtedy bronią palną (zazwyczaj automatami). Efekt jest taki, że zanim się zorientujesz i pozbędziesz natrętów, to ubywa Ci sporo energii...

Niestety, SI przeciwników jest na tyle nikła, że zazwyczaj nie



FIGHTING FORCE 2

Niejednokrotnie spodziewamy się po sequelu czegoś nowego, lepszego i odświeżającego, lecz, niestety, wielu producentów z lubością robi nas w bambuko, z niewinną miną prezentując produkt zupełnie (ale to zupełnie!) nie spełniający naszych oczekiwań

stanowią oni poważnego problemu. Producent zapewniał, że gra będzie wymagająca, a przeciwnicy mają zachowywać się w miarę realnie. Były to, oczywiście, tylko puste obietnice: skończyło się na tym, że kolesie chodzą spokojnie aż do momentu, gdy nasza postać wejdzie do tego samego pomieszczenia i sklepie jednego z nich. Jako ciekawostkę podam, że w jednej z plansz były dwie drogi prowadzące do sąsiedniego pokoju. Pierwsza to oczywiście drzwi, a druga to szyb wentylacyjny. Ja skorzystałem z szybu. Po rozejrzeniu się zobaczyłem kilku kolesi, których rozwaliłem z karabinu. Jednak najgorsze jest to, że nawet jak załatwiłem jednego z nich, to reszta dalej chodziła jak gdyby nigdy nic. Litości...

Trochę większym ilorazem inteligencji wykazują się osobnicy posiadający broń – na widok naszego bohatera zazwyczaj zaczynają strzelać, i to dosyć celnie. Jednak nie zawsze jest to regułą: czasami przebiegniemy przez całe pomieszczenie, a oni nawet nie zareagują.

WIEJE NUDĄ

Uważam, że gra może mieć kiepską grafikę i spore wady, jeżeli jednak jest w stanie mnie przyciągnąć na dłuższą chwilę, to jestem w stanie przymknąć na to oko. Niestety, w FF2 grywalność także pozostawia nieco do życzenia. A kiedy po raz pierwszy odpaliłem FIGHTING FORCE 2, nie ukończyłem nawet pierwszego etapu, bo mi się po prostu nie chciało. Pochodziłem chwilę, poskakałem, sklepałem kilku przeciwników i... wyłączyłem sprzęt. Podobnie zrobił mój znajomy. Dopiero po dniu przerwy zasiadłem przed kompem „na spokojnie", z postanowieniem ukończenia pierwszej misji. I, niestety, jakoś mnie nie ruszyło. Szedłem, pokonywałem kolejnych przeciwników, w końcu dotarłem do bossa, który padł po serii z guna. I znów taka sama nuda przez kilka pierwszych misji – dopiero później wszystko zaczyna się rozkręcać. Pojawiają się ciekawsi przeciwnicy, zaś etapy są coraz lepiej zaprojektowane, czyli całkiem odwrotnie niż w większości tytułów, gdzie zazwyczaj robi się kilka dobrych pierwszych poziomów, a później już tylko masówka... Jednak mimo to monotonia jest w FF2 wszechobecna. Jedyne trudności istniejące w grze to otwieranie kolejnych drzwi. Nie mamy karty kodowej? Spoko, idziemy dalej, klepiemy przeciwników. Z ostatniego pokonanego kolesia wypada karta, która otwieramy drzwi. I tak to mniej więcej wygląda – zmienia się otoczenie, ale schemat pozostaje ten sam.

SMUTNY WERDYKT

Z przykrością muszę stwierdzić, że FIGHTING FORCE 2 nie spełnił pokładanych w nim nadziei. Naprawdę nie wiem, co skłoniło chłopaków z EIDOS–u, by tak zmienić wizerunek gry. Gdyby FF2 pozostał scrollowanym fighterem, z pewnością warto byłoby zwrócić na niego uwagę. A tak jest tylko kolejnym klonem TOMB RAIDER–a, w którego od biedy można zagrać, ale lepiej odpalić FINAL FIGHT na emulatorze...

Konsolite

Core/Eidos

DYSTRYBUTOR PL – NIEZNANY
STRONA PL –
TERMIN WYDANIA PL – NIEZNANY
PC WIN'95/98 Min. Pentium 166, 32 MB RAM

OCENA: 4/10

Cóż zrobić, beta wersja DIABLO 2 nie ukazała się przed końcem roku. A miałem nadzieję spędzić z nią święta.... Niestety, nie udało się. W tej chwili termin jej wydania ustalono na luty (a pełnej wersji należy spodziewać się w kwietniu). Przypomnę, że pod koniec stycznia (czyli mniej więcej w chwili, gdy czytacie ów artykuł) BLIZZARD ogłosi już jedną ogólnoświatową premierę gry. Zanim rozpoczniemy na dobre, chciałbym przekazać Wam bardzo ważną wiadomość: otóż w jednym z wywiadów z twórcami DIABLO 2 padło pytanie dotyczące dema tej gry. Niestety, odpowiedź okazała się niemiła, gdyż przed premierą nie będzie „standardowego" wglądu w wersję demonstracyjną. A jednak... Pozwolę sobie zacytować: „Ponieważ nie zamierzamy przed premierą gry wypuścić dema DIABLO 2 w zwyczajnej formie, chcemy przeprowadzić otwartą betę (open beta). Ludzie z całego świata będą mogli ściągnąć działającą wersję bety i grać w nią, zanim ukaże się gra (pełna wersja – przyp. red.), równocześnie pomagając nam w jej testowaniu". I jak Wam się to podoba? Szczerze mówiąc, w życiu nie spodziewałem się takiej wiadomości. Przypomnę, że podobny manewr zastosowano w QUAKE–u 3. Tak więc bądźcie bardzo czujni i jeżeli macie dostęp do Internetu, śledźcie wszystkie informacje. A ja za miesiąc postaram się opowiedzieć Wam o tym, czy ów zacny plan został zrealizowany.

Nekromanta w mieście Kurast – obóz Żelaznych Wilków toczy zaciekłą dysputę z Ashearą (pani w czerwonej zbroi)

Powróćmy jednak na naszą przystań. Jak zapewne pamiętacie, dwa miesiące temu rozpocząłem temat Battle.netu w DIABLO 2, który to wątek wręcz domaga się swej kontynuacji. Zaczynamy od bardzo ważnej kwestii, czyli od problemu znanego pod nazwą...

Barbarzyńca w pomieszczeniu klanowym (Guild Hall)

...CHEATY

Cheaty w grach nikogo nie dziwią i nawet już nie bulwersują, gdyż stały się nieodłącznym elementem każdej produkcji. Środowisko graczy nawet domaga się od producentów takowych ułatwień. Ja, w zasadzie, też nie mam nic przeciwko drobnym oszustwom – wychodząc z założenia, że jeżeli ktoś chce psuć sobie zabawę i pozbawiać się satysfakcji ukończenia gry samemu, bez żadnych „dobawek", to już jego sprawa. Mowa tu jednak o grach w trybie singleplayer. Co innego, gdy sprawa dotyczy opcji wieloosobowej i takowy oszust zabija innych graczy dla swej chorej satysfakcji. O nie, tego za wiele! Albo możliwość cheatowania zostaje usunięta, albo się zmywam i bawcie się sami! BLIZZARD dobrze wie, jak bardzo zależy na tym graczom i jak wiele osób właśnie przez wszechobecne oszustwa porzuciła grę w DIABLO. Jak wyjść z tego impasu i zadowolić wszystkich? Oto odpowiedź:

„OPEN" CHARACTER

Gdy rozpoczniemy tworzenie postaci w opcji multiplayer, zostaniemy zmuszeni do dokonania kilku wyborów. Jeżeli zdecydujemy się na „Open" Character, to pod względem koncepcji takowy bohater w zasadzie nie będzie różnić się od tego z pierwszej części DIABLO. Nadal można się szkolić grając u siebie w domu, „po kablu", aby potem odwiedzić BN już z silniejszą postacią i pograć przez jakiś czas ze znajomymi. Opcja ta jest dobra dla osób korzystających z usług TP SA, gdyż wiadomo, że wtedy trzeba się liczyć z każdym impulsem. Podstawowej wady owego wariantu już chyba każdy z Was się domyślił. Cheatowanie w takiej grze będzie praktycznie nie do powstrzymania... i to właśnie boli najbardziej. Dlatego stworzono...

...„CLOSED" CHARACTER

Wybierając tę opcję dla swej postaci pozbawiamy się możliwości gry w domu. Jedyną opcją rozgrywki będzie w tym wypadku Battle.net, a to dlatego, że wszelakie informacje o bohaterze przechowywane są na dedykowanych serwerach. I w ten właśnie sposób, dzięki technologii „klient–serwer", zostaniemy ochronieni przed cheatami. Z jednej strony to bardzo dobra informacja, ale trzeba jednocześnie pamiętać, że na taką zabawę nie będą mogli pozwolić sobie ludzie, którzy płacą i tak już kosmiczne sumy za telefon. Bo przypominam, że wybierając tę opcję można grać tylko na BN. Dodatkowym zabezpieczeniem będzie tzw. „Inteligentny Battle.net". Na serwerze zapisano wszystkie legalne przedmioty z DIABLO 2. I tak, jeżeli jakimś cudem ktoś użyłby „oszukanej" broni, zadającej przykładowo 10 000 obrażeń, serwer natychmiast to wykryje i usunie niepożądany przedmiot. Wydaje się, że te wielostopniowe zabezpieczenia są dość dobre i powinny stanowić wystarczającą tamę przed plagą oszustw. Oby tak było...

Paladyn, zaskoczony przez duchy, uaktywnił zdolność „Player", dzięki której w wraz z upływem czasu odzyskuje punkty życia

Niestety, z postaciami „Open" i „Closed" związany jest pewien mankament. Otóż, nie mogą pojawić się one razem w jednej grze. Jest to, oczywiście, bardzo rozsądne posunięcie, bo nie po to tworzy się wszystkie zabezpieczenia, aby potem wpuszczać osoby będące potencjalnymi cheaterami. Przede wszystkim ozna-

HOSTING DLA KLANÓW

Od pewnego już czasu firma CD PROJEKT oferuje (razem z serwisem internetowym „Karczma DIABLO 2") hosting dla klanów DIABLO 2. Inaczej mówiąc, chodzi o miejsce na stronę plus adres mailowy. Aby otrzymać takową domenę, trzeba jednak spełnić kilka warunków – znajdziecie je na poniższej stronie (tam też macie możliwość zgłoszenia klanu): http://diablo2.cdprojekt.com/regulamin.html

OSTRZEŻENIE

Pewnego dnia na różnorakich serwisach poświęconych DIABLO 2 ukazały się screeny m.in. z tytułowego menu, gdzie dobieramy profesję dla naszej postaci. Niby nic w tym dziwnego, ale BLIZZARD kategorycznie zaprzeczył, że są to zdjęcia pochodzące z jego komputerów. I oczywiście zaczęły się podejrzenia, jakoby beta wersja gry miała zostać wykradziona, a teraz znajduje się już w ofercie piratów. Dementując tę wiadomość BLIZZARD ostrzega jednocześnie przed oszustami. Już nieraz w internetowych sklepach oferowano na aukcjach betę DIABLO 2, a później okazywało się, że był to jeden wielki blef, dlatego ostrzegam Was przed takimi machlojkami.

ROZWIĄZANIE KONKURSU

Mnie tam nigdy szczęście nie sprzyjało i na wszystko musiałem zapracować, dlatego z zazdrością patrzę na takich, co to DIABLO 2 wygrywają:) Dziś z pewnością i Wam owo uczucie nie będzie obce. Szczęścia należy bowiem pogratulować.... Jakubowi Traczykowi! Gratulacje, gdyż stałeś się właśnie posiadaczem DIABLO 2 PL! Nagroda zostanie przesłana na Twój adres zaraz po premierze.

TAM, GDZIE DIABEŁ MÓWI DOBRANOC

Interesuje mnie to, jak rozbudowana będzie fabuła i scenariusz w DIABLO 2. Na pewno Wy także jesteście ciekawi, kim jest Marius i dlaczego to właśnie jego archanioł Tyrael odwiedza w przytułku dla obłąkanych! Hm, tego dowiecie się już za miesiąc...

cza to jednak podział graczy i stworzenie dwóch raczej odrębnych światów. Sprawa się bardzo komplikuje np. jeżeli chodzi o klany. Każdy z nich będzie musiał zdecydować jakim rodzajem postaci grają jego członkowie. Bo co by to było, gdyby połowa klanu wybrała „open", a druga „closed"? Niestety, wszystko to jest bolesne, ale musimy się pogodzić z rozwiązaniami zaproponowanymi przez BLIZZARD, jeżeli chcemy mieć DIABLO 2 wolne od cheatów.

INFRASTRUKTURA BN

O Battle.necie i opcji multiplayer pisałem już sporo, ale nadal jest kilka spraw, które należy wyjaśnić.

– Bardzo dużo państw zaopatrzonych zostanie we własne serwery BN (wśród tych krajów jest też Polska). Dzięki temu grać się będzie znacznie szybciej, co – jak wie każdy gracz DIABLO – jest bardzo ważne. Niestety, buszując w strefie europejskiej nie zagramy z przyjacielem przebywającym na serwerze w USA. Jedynym pocieszeniem jest to, że rozmowy (chaty) można toczyć bez ograniczeń.

– Jeśli ukończymy grę w opcji multiplayer, zyskamy status gracza „Hardcore". Nie stanie się to automatycznie – decyzję pozostawiono naszej woli. Cóż to oznacza? Mianowicie to, że gdy zginiemy w czasie gry, to już na dobre – gracza „Hardcore" w żaden sposób nie można wskrzesić! Opcja ta przeznaczona jest, oczywiście, tylko dla ludzi pewnych swej siły, jednak musicie przyznać, że takie rozwiązanie niesamowicie podwyższy dramaturgię gry. Oczywiście gdy wejdziemy na BN, ikonka naszej postaci zostanie specjalnie wyróżniona, a inni gracze będą na nas patrzeć z zazdrością:) „Sprytny" gracz pomyśli sobie teraz: „A co mi tam! Wybiorę tego »Hardcore'a«, a jak będzie gorąco, to po prostu wyjdę z gry i po bólu". Wyobraźcie sobie też taką sytuację: toczymy właśnie pojedynek i już mamy zadać wrogowi

Barbarzyńca w akcie III (doki) napotkał NPC–a. Uaktywnione jest drzewko umiejętności – kategoria „Warcries"

6.pcx – Wróżka walczy z Fallenami przy pomocy zaklęcia „Ice Blast"

śmiertelny cios, gdy ten nam nagle ucieka (opuszczając grę) i cały trud na nic. No cóż, w D2 nie będzie tak łatwo. Od momentu kliknięcia na „quit" do chwili ostatecznego opuszczenia gry minie około 15–30 sekund (w tym czasie BN będzie zapisywać całą naszą postać).

– Guild Hall, czyli siedzibę klanu, można zakupić dopiero po ukończeniu gry w multiplayerze. W tej chwili nadal nie wiadomo, jak dużo osób może tam przebywać jednocześnie (mówi się, że maksymalna ilość postaci to 128). Wiadomo już też, że GH można rozbudowywać, dodając nowe pomieszczenia i wiele innych „upiększających" bajerów.

– Być może interesuje Was problem przyznawania doświadczenia drużynie, która ma ustawioną opcję „Friendly". Otóż rozdział punktów na poszczególnych jej członków będzie odpowiednio porcjowany (w zależności od wysokości poziomu doświadczenia danej postaci), a następnie dzielony przez sumę poziomów wszystkich bohaterów. Dodatkowe punkty otrzymywać będą te postacie, które zadały ostatnie uderzenie, decydujące o śmierci przeciwnika. Jeżeli nasz heros jest już dobrze wyszkolony, to zabijanie „łatwych" potworów nie przyniesie mu prawie żadnej korzyści.

– Nie pamiętacie już, jak uciążliwy był handel w DIABLO? Aby wymienić się przedmiotami, trzeba było tworzyć nową grę i dopiero gdy wszyscy chętni się do niej dołączyli, rozpoczynaliśmy interesy. W D2 jest to, rzecz jasna, o wiele prostsze. Po pierwsze, handel odbywać się będzie już na samym kanale (nie trzeba tworzyć gry). Poszczególne osoby, które zgłosiły chęć wymiany, przerzucane są do osobnego menu – tam mogą bez ograniczeń przekazywać sobie posiadane przedmioty. Zachować je można dopiero wtedy, gdy wszystkie strony klikną na „OK".

Na koniec mała informacja. Pamiętacie może, że jedno z ostatnich pytań konkursowych brzmiało: „Czy w DIABLO 2 będzie można zakupić napoje leczące?". Prawidłowa odpowiedź brzmiała: „nie", gdyż zastąpić to miała umiejętność „Convert", dzięki której można było mieć możliwość przerobienia organów zabitych potworów na regenerujące napitki. Cóż, okazało się, że BLIZZARD zrezygnował z tej opcji, usuwając ją z gry. Jak widać, DIABLO 2 cały czas się zmienia i ewoluuje.

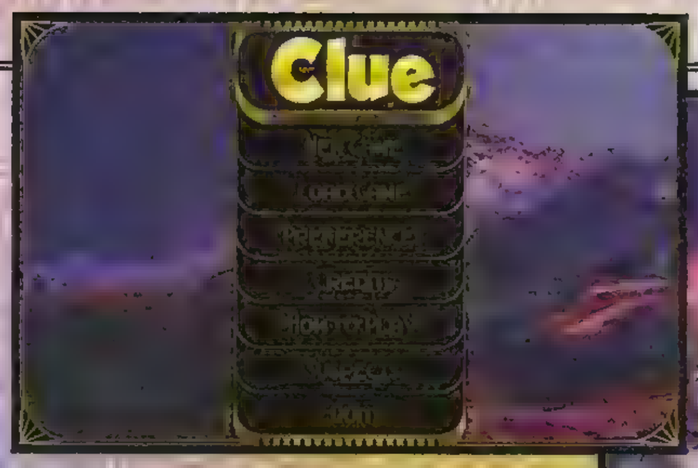
„There is something dark within me now.
I can feel it!"

Słowa Wybawcy, gdy zdał sobie sprawę z tego, czym się stał...

Adam „Nubarus" Piesiak
nubarus@ssonline.com.pl

Paladyn w konfrontacji z Fallenami uaktywnił właśnie aurę „Thorns"

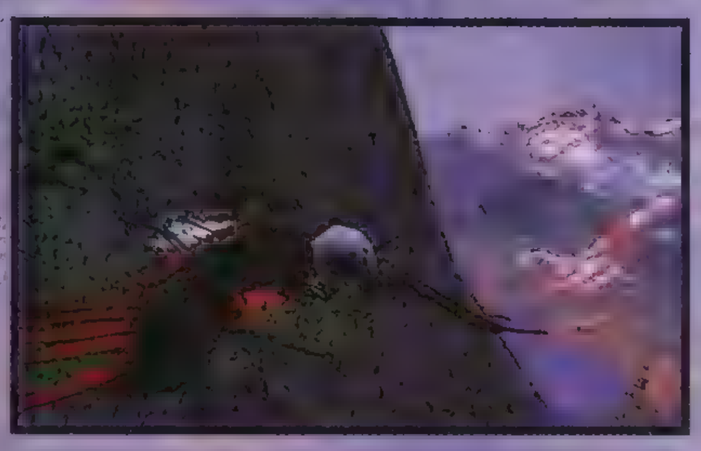
CLUE CHRONICLES FATAL ILLUSIONS



HASBRO INTERACTIVE to dziwna firma. Na rynku gier komputerowych jest od niedawna, ale robi gry co najmniej dobre. Miano potentata na rynku zabawkarskim nie wzięło się z powietrza. Rzeczona firma przybrała politykę tyle ostrożną, co bardzo opłacalną – skupiła się na tworzeniu komputerowych konwersji swoich planszówek. Pamiętacie komputerowy „Monopol", osadzony w świecie „Gwiezdnych Wojen"? Wbrew pozorom, za tę produkcję nie byli wcale odpowiedzialni autorzy z LUCASARTS.

Należy zaznaczyć, iż CLUE CHRONICLES nie ma nic wspólnego z „symulatorem złodzieja" pod tytułem THE CLUE!. Młodsi Czytelnicy zapewne nie wiedzą o czym mowa, lecz – znając życie – najbliższe miesiące przyniosą zapewne sequel/remake także i tej gry. Wracając do CLUE CHRONICLES, z pewnością pamiętacie z czasów dzieciństwa planszową grę detektywistyczną, której celem było odnalezienie sprawcy morderstwa. Wytężcie pamięć – kilku podejrzanych, różne motywy zabójstwa, kilka potencjalnych narzędzi zbrodni... Omawiana tu gra opiera się na tym właśnie schemacie. Oczywiście jej komputerowa wersja otworzyła przed ekipą HASBRO INTERACTIVE nowe możliwości. Jakby na sprawę nie patrzeć, CC: FATAL ILLUSION zajmuje trzy srebrne płyty, a to przecież coś znaczy. Tak, macie rację – przede wszystkim oznacza to wiele animacji i renderowanych tef. Ale tym razem to nie wszystko.

„Śmiertelna Iluzja" rozpoczyna się jak pełnoprawna – a co więcej, wysokobudżetowa! – produkcja komputerowa. Sama prezentacja odpowiedzialnego za grę sztabu mózgowców trwa przeszło minutę, aby wreszcie przeistoczyć się w bardzo przyjemne, choć mogłoby się z początku zdawać, że niezwiązane z właściwą rozgrywką, intro. Nie ma sensu psuć zabawy i opowiadać treści tego kryminału, toteż powiem od siebie jedynie to, że całość jest bardzo przemyślana. Opowieść rozpoczyna się bowiem w Egipcie, aby koniec końców rzucić gracza na pokład statku wycieczkowego, który przemierza pod koniec grudnia 1939 roku rzekę Ren. Postaram się opowiedzieć pokrótce, o co chodzi w grze, nie zdradzając przy tym zbyt wiele. Ekscentryczny milioner, Ian Masque, zaprosił grupę specjalnie wybranych gości do swej wybudowanej na szczycie niedostępnego wzgórza posiadłości, aby tam wspólnie powitać nowy, 1940 rok. Mówi się, iż ten rok zmieni świat... na zawsze. Do wspaniałego domu gospodarza goście zawiezieni zostaną statkiem – tu też rozpoczyna się nasza przygoda. Prywatny detektyw, w którego wciela się gracz, jest jednym z zaproszonych na te osobliwe przyjęcie gości. Niby wszystko jest w porządku, panuje atmosfera beztroskiego znudzenia, aż tu nagle... szanowny gospodarz wieczoru pada trupem. Śmierć następuje na oczach wszystkich, kiedy to pan Masque demonstruje zebranym należące do jego kolekcji osobliwe pudełko. Jedno jest pewne – mamy do czynienia z przemyślnie zaplanowanym morderstwem. Któż jednak z zebranych mógłby chcieć śmierci Iana Masque? Jeśli spojrzeć po naszych towarzyszach podróży, wiadomym będzie, że będzie to bardzo trudna zagadka. Potencjalni podejrzani rekrutują się bowiem z nader zróżnicowanych kręgów: mamy emerytowanego pułkownika armii Jej Królewskiej Mości, niemieckiego szpiega, amerykańską aktorkę, zubożałą arystokratkę, rosyjskie medium, ale także i kustosza egipskiego muzeum, tajemniczego prawnika, domorosłego iluzjonistę oraz zawodową niańkę!



W porównaniu do swego „kartonowego" pierwowzoru FATAL ILLUSION stanowi bardzo udany krok naprzód. Nawet pewne niedopracowania (np. wypowiedzi niektórych postaci są takie same przed i po śmierci gospodarza!) nie niszczą bardzo przyjemnego wrażenia. Śledztwo opiera się przede wszystkim na dialogach i używaniu przedmiotów, lecz z czasem pojawią się też elementy akcji, a nawet motywy zahaczające o parapsychologię! W kojarzeniu faktów bardzo pomaga notatnik, w którym na bieżąco zapisywane są co istotniejsze informacje. Receptą na sukces są oczy i uszy szeroko otwarte – na przykład, tuż po śmierci pana Masque'a warto przyjrzeć się reakcjom poszczególnych gości. W końcu statek dopłynie do swego miejsca przeznaczenia i śledztwo przeniesie się na teren ogromnej posiadłości. Nie powiem już nic więcej, wiedzcie jednak, że czeka Was co najmniej kilka niespodzianek.

CLUE CHRONICLES: FATAL ILLUSION to bardzo porządna gra przygodowa. Nie stanowi wprawdzie żadnego przełomu w swym gatunku, lecz została wykonana nad wyraz solidnie. Warto się jej przyjrzeć, aby nieco odetchnąć od wielkich produkcji.

Herr Mamuth

Hasbro Interactive

www.clue-mystery.com

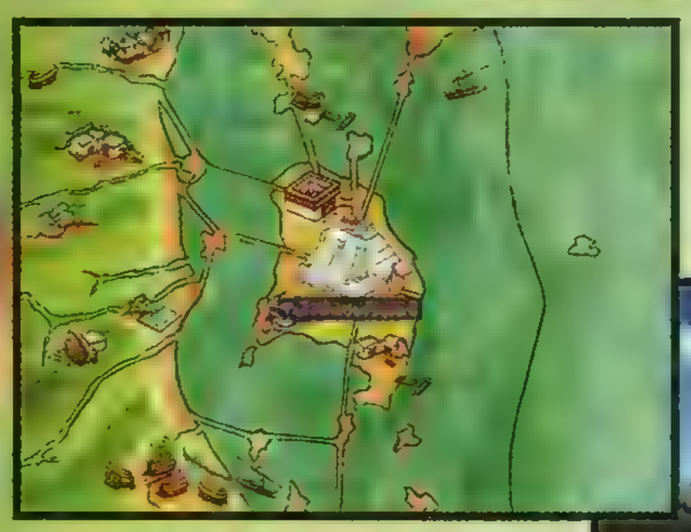
DYSTRYBUTOR PL – CD PROJEKT
STRONA PL – www.cdprojekt.com
TERMIN WYDANIA PL – NIEZNANY
PC WIN'95/98 Min. Pentium 133, 16 MB RAM

OCENA: 7/10

AZTEC

Po dłuższym okresie milczenia CRYO zaoferowało nam kolejne „adventure" czystej krwi. Produkt pod nieco przydługim tytułem AZTEC: THE CURSE AT THE HEART OF THE CITY OF GOLD to owoc przeszło rocznej współpracy firmy z francuskim Telecomem, i nie sposób tu oprzeć się wrażeniu, że jest to „budżetowa" wersja ATLANTIS 2. W omawianej grze także mamy specyficzną atmosferę niedomówień i metafor, a jednak wszystkie te prawdziwie piękne części składowe AZTEC–a bledną, jeśli porównać go z jego starszą, ładniejszą i bardziej zadbaną siostrą.

Opowieść o zawiłych losach myśliwego imieniem Mały Wąż (w oryginale „Little Serpent") upakowana została na jednym kompakcie, i to – niestety – daje się odczuć. Wprawdzie AZTEC wykorzystuje flagowy engine CRYO (Omni3D), ale jego grafika wyraźnie ustępuje kroku tej z ATLANTIS 2. Gra działa jedynie w rozdzielczości 640x480, co w dzisiejszych czasach jest już zbrodnią. Najwyraźniej ktoś czegoś nie dopilnował i modele postaci bardzo często zdają się zlewać z otoczeniem. Może to nawet i lepiej, gdyż w zbliżeniach nasi rozmówcy wyglądają znacznie gorzej aniżeli z dystansu. Program nie korzysta z akceleracji sprzętowej, mamy więc do czynienia z nieprzyjemnie poszarpanymi krawędziami i pikselami o rozmiarach płyt chodnikowych. Należy jednak zauważyć, że tła zostały przygotowane z dużą dbałością o szczegóły. Światło pochodni drży i dynamicznie zmienia cieniowanie wnętrz, zaś gdy płyniemy łodzią, obraz delikatnie się kołysze. Animowane elementy poszczególnych kadrów są jednak nieliczne. Wprawdzie widzimy czasem gestykulujących rozmówców czy przechadzające się w klatkach dzikie zwierzęta, jednak przez większość czasu wszystko pozostaje statyczne. Efekty niewielkich (w porównaniu z budżetem ATLANTIS 2) nakładów finansowych tego projektu daje się dostrzec także w sferze dźwiękowej. Nie trzeba być specjalistą od nagrywania dialogów, by bez większego trudu zorientować się, że jeden aktor użycza głosu nawet kilku postaciom! Niezbyt fortunnie wypadło też nagranie kwestii wypowiadanych we wnętrzach – efekt pogłosu jest dość marny, jakby nasz rozmówca mówił (czasami) z wnętrza wiadra.



Przedstawienie w pierwszej kolejności wad programu było jak najbardziej zamierzone, gdyż one właśnie najpierw rzucają się w oczy podczas kontaktu z AZTEC–em. Nie zrażaj się jednak, bo jeśli przebrniesz przez początek, gra poprowadzi się (tak, właśnie „się") na dobrą sprawę sama. Zwłaszcza, że poziom trudności nie należy tu do szczególnie wyśrubowanych. Co ciekawe, gra wcale nie staje się przez to nudna. Wręcz przeciwnie – ponieważ przez większość czasu wszystko idzie gładko i milutko, zabawa jest bardzo przyjemna. Autorzy postawili przed graczem bardzo zróżnicowane zadania: znajdziesz tu zarówno te najbardziej charakterystyczne dla gier przygodowych, typu „przynieś, zanieś" (np. jubiler porozmawia z Tobą jedynie wówczas, gdy przyniesiesz mu drewno, które kupisz w innej części miasta), jak i zagadki czysto logiczne (będziesz musiał wskazać niedociągnięcia w systemie podatkowym), a także zadania z pogranicza „akcji" (strzelanie zatrutymi strzałkami do pantery). Chociaż scenariusz nie zapowiada się szczególnie emocjonująco (nasz bohater był świadkiem zabójstwa pewnego dostojnika, więc mordercy usiłują go zgładzić), od pewnego momentu sceny zaczynają zmieniać się jak w kalejdoskopie. Jeżeli pokonasz pierwszą barierę, jaką stanowi nieszczególna oprawa audiowizualna, możesz spodziewać się naprawdę dobrej zabawy: z obowiązkowymi pościgami, podsłuchiwaniem rozmów, przekupstwem, a nawet perspektywą uratowania życia azteckiego imperatora! Gdyby tylko nie ta świadomość, że w grach CRYO nijak nie można zginąć... Co by to były za emocje!

Niewykluczone, że prawdziwe bogactwo AZTEC: THE CURSE AT THE HEART OF THE CITY OF GOLD odkryjesz w czysto edukacyjnej sferze tego programu. Ta gra to ogromny zbiór encyklopedycznie posegregowanych informacji dotyczących kultury i wierzeń Azteków, ich zwyczajów i obrzędów, a także życia codziennego. Całość opatrzona jest wieloma ciekawymi zdjęciami, które w połączeniu z trójwymiarowym środowiskiem gry mogą nam bardzo pomóc w wyobrażeniu sobie choćby jednego dnia tej wielkiej cywilizacji. Ale te wiadomości aż proszą się o to, aby ktoś je przetłumaczył! Wówczas także osoby nie znające biegle języka angielskiego miałyby możliwość poszerzenia swych horyzontów. Nie wspomnę już o tym, jak taka lokalizacja wpłynęłaby na sprzedaż tytułu...

Mamut

Cryo
www.cryo.interactiv.fr

DYSTRYBUTOR PL – CD PROJEKT
STRONA PL – www.cdprojekt.com
TERMIN WYDANIA PL – NIEZNANY
PC WIN'95/98 Min. Pentium 166, 32 MB RAM

OCENA: 6/10

Mym pierwszym wrażeniem po przebudzeniu się było odczucie przeszywającego do szpiku kości zimna. W głowie miałem straszliwy galimatias. Nie mogłem przypomnieć sobie niczego ze swej przeszłości, choć czułem, że istnieją wspomnienia, do których mogę, a raczej muszę dotrzeć! Mym pierwszym przyjacielem była latająca czaszka imieniem Morte. To dzięki owej istocie dowiedziałem się, że straszliwe blizny pokrywające moje ciało układają się w słowa. Słowa, które stały się mym przewodnikiem w tym świecie. Tylko one nadają sens mojej – jakże dziwnej! – egzystencji. Okazało się, że jestem w pewien sposób nieśmiertelny. Nie mogę naprawdę umrzeć – zawsze się odradzam. Przede mną stoi zadanie odszukania człowieka imieniem Pharod, który – zgodnie ze wskazówkami na mym ciele – może wiedzieć coś o mojej przeszłości. Odnajdę Cię! Poznam zagadkę swego istnienia i zrobię wszystko, aby odzyskać wiedzę, którą kiedyś dysponowałem! Od dziś zaczyna się nowa historia, a ja zapiszę ją na kartach swego dziennika. Choćby i krwią mych wrogów...

WIERZCHOŁEK GÓRY LODOWEJ

W poprzednim numerze NSS zadałem pytanie: „Czy PLANESCAPE: TORMENT będzie najlepszym RPG minionego roku?". Dziś na nie odpowiem. Kontakt z ową grą rozpoczyna się od krótkiego, ale dynamicznego intra, przedstawiającego wyrywkowo fragmenty Twojej przeszłości. Zaraz potem przechodzisz do tworzenia bohatera. Nosi on miano Nameless One, a to dlatego, że nie pamięta swego prawdziwego imienia. Punkty przeznaczone na tworzenie postaci można „przerzucać" pomiędzy sześcioma cechami: siłą, inteligencją, mądrością, zręcznością, wytrzymałością oraz charyzmą. Startujesz jako wojownik, jednak w trakcie gry dostaniesz szansę wyszkolenia się w innych zawodach i zostania np.: złodziejem, magiem czy kapłanem. Pamiętaj jednak, że jeżeli zmieniasz profesję (przykładowo ze złodzieja na wojownika), to tracisz umiejętności nabyte podczas szkolenia się w pierwotnym fachu (np. skradanie się, wykrywanie pułapek itd.).

Budzisz się na sarkofagu w Mortuary, czyli zakładzie pogrzebowym, który jest siedzibą frakcji Dustmen. Korzystając z pomocy latającej czaszki musisz wydostać się na ulice miasta Sigil. No właśnie, i tu dochodzimy do sedna sprawy, czyli świata, w którym żyjesz. Po raz pierwszy w historii gier komputerowych (przynajmniej wedle moich wiadomości) zdecydowano, że miejscem akcji będzie świat AD&D – Planescape. Jest to niezwykle rozległe oraz zagadkowe uniwersum, a więc i trudne do przedstawienia na monitorze komputera. Tu udało się osiągnąć ten cel, na ów sukces składa się jednak kilka elementów.

Pierwszy z nich to odwzorowanie graficzne środowiska. Gra wykorzystuje ten sam engine, co BG (czyli Infinity). Zostały w nim jednak poczynione pewne ulepszenia. Nadal jest to rozdzielczość 640x480, lecz „kamerę" dość znacznie przybliżono do miejsca akcji. Dzięki temu od razu dostrzegasz więcej szczegółów, chociażby w wyglądzie Twoich postaci (wrażenie robią bronie – dość duże w stosunku do ciała) czy w otoczeniu, w którym się poruszamy. Gdy przemieszczasz się po Sigil, od razu widać, że to miasto żyje: wokół kreci się mnóstwo ludzi, goniących za swymi sprawami, i różne dziwne istoty, które przybyły tu z innych planów egzystencji. A wszystkiemu towarzyszą charakterystyczne odgłosy: handlarze pokrzykują, namawiając do zakupu swych towarów, zaś słudzy Lady of Pain (władczyni Sigil) nieustannie naprawiają stare budowle i konstruują nowe.

I do tego wszystkiego muzyka... W dzisiejszych czasach przyjęło się, że ścieżki dźwiękowe gier rzadko stoją na niskim poziomie, ale co tu dużo mówić – po prostu aż trudno opisać nastrój, który w P:T buduje kaskada cudownych dźwięków. Można powiedzieć, że muzyka jest równie zagadkowa, co historia Twojego bohatera: ostrożne, delikatne tony gwałtownie przyspieszają w momencie, gdy dochodzi do walki. Czasem tylko pojawia się niewielka monotonia, ale tylko wtedy, gdy w danej lokacji przebywasz dłuższy czas. Wszystko to jednak dopiero wierzchołek góry lodowej!

COŚ WIĘCEJ NIŻ CRPG

W grach RPG od pewnego czasu wyczuwa się nowy trend. Nie wystarczają już stosy umiejętności, czarów, wrogów czy nawet obszerny świat – potrzeba czegoś nowego i świeżego: uczuć i głębi fabularnej. Naszych bohaterów gnębić zaczynają rozterki życiowe, takie jak miłość, nienawiść, zazdrość. Owe przeżycia muszą być umiejętnie odwzorowane w grze. Jeżeli to się uda, gracz powinien wczuć się w swą komputerową postać i przeżywać wszystko to, co ona – no, może z wyjątkiem kopnięcia w kalendarz:) Aby uzyskać mniej więcej taki efekt, w PLANESCAPE: TORMENT postawiono na bardzo rozbudowane dialogi i opisy sytuacji. Jest tu dwa razy więcej tekstu niż w BALDUR'S GATE (P:T zajmuje 4 CD). Wszystko to przypomina sesję RPG w gronie przyjaciół. Teksty, które czytamy, nie ograniczają się tylko do dialogów. Każda postać opisana jest pod kątem jej wyglądu zewnętrznego, a także sposobu zachowania. Dopiero potem następuje wymiana zdań, przerywana np. przez następujący opis: „Widzisz, jak starszy człowiek, z którym rozmawiasz, marszczy brwi, zastanawiając się nad tym, co przed chwilą usłyszał. Jego dłonie trzęsą się z nerwów. Jąkając się zaczyna mówić..." To tylko przykład wymyślony ad hoc, a nie wzięty z gry, ale mniej więcej tak to wygląda.

Do takowych dysput wtrącić się mogą członkowie Twej drużyny i wyrazić swe własne opinie. Jak Ci się to podoba? Dość powiedzieć, że połowa gry (jeśli nie więcej!) to czytanie tekstów, szczególnie gdy chcesz przepytać większość sensowych osób (a zazwyczaj są nimi wszystkie te, które posiadają jakieś imiona). W dodatku w niektórych momentach pojawiają się teksty pisane jakby nieco archaicznym słownictwem i to zmusza gracza do nieraz wielokrotnego ich czytania. Jeżeli więc nastawiony jesteś na nieprzerwaną akcję, to nie graj w P:T. To gra posiadająca drugie, ukryte dno, którego odkrycie może przynieść wiele satysfakcji i różnych odczuć (w moim przypadku była to np. gęsia skórka na karku). Jednak to wszystko stanie się Twoim udziałem tylko pod warunkiem, że odpowiednio poczujesz klimat. To na pewno nie jest gra dla wszystkich!

WITAJ PRZYGODO!

Kolejną rzeczą, którą muszę pochwalić w P:T, jest bardzo dobrze

PLANESCAPE: TORMENT

W obolałej głowie kłębią się niewesołe myśli, a cały świat wiruje w dzikim, szalonym tańcu. „Czuję się tak, jakbym obudził się wewnątrz czyjegoś snu. Nie wiem, kim jestem... Nie wiem, jak się tutaj dostałem... I nie wiem, jak się stąd wydostać...”

zbudowany interfejs – oto klikając prawym przyciskiem gdzieś na ekranie otrzymujesz od razu dostęp do wszystkich opcji. Zdecydowanie najważniejszą z nich jest dziennik; znajdziesz w nim spis wszystkich questów (wraz z opisem!), i to zarówno tych już wykonanych, jak i takich, do których dopiero się przymierzasz. Opcja ta jest również bardzo przydatnym podsumowaniem dotychczasowej wyprawy. Jeżeli chodzi o mapę, to najważniejszym elementem jest możliwość wprowadzania tam własnych notatek. A przy tak dużej ilości różnorakich zadań, jest to niezwykle ważne. Plecak zbudowano równie przejrzyście; masz nawet możliwość używania szybkich skrótów klawiszowych, odnoszących się do danych przedmiotów, np. mikstur (skróty należy najpierw zdefiniować w opcjach), które trzeba umieścić na odpowiednim pasku. Do swej paczki zwerbować możesz 5 osób, zaś „przerzucanie” między nimi wszelakiego ekwipunku nie sprawia żadnego problemu. A co z walką? No, nie jak w „Baldurze”. Starcie rozgrywasz w czasie rzeczywistym i w każdej chwili możesz spauzować grę (spacją), by wydać odpowiednie rozkazy. W tym czasie masz również możliwość spokojnego, bez obawy przed wznowieniem walki, odwiedzenia inventory. Ponieważ bohaterowie potrafią biegać, można się pokusić się o działania strategiczne. Nie wszyscy wrogowie są tutaj inteligentni. Z dużej grupy można wyciągać po kilku osobników, a jeżeli nawet walczysz przeciwko dużej ich kupie, to ustawiając się np. w wąskim korytarzu możesz czynić cuda! Niestety, sposób ten nie zawsze się sprawdza, bo czasem po prostu nie ma warunków do taktycznych fajerwerków, zwłaszcza w sytuacji, gdy wróg posługuje się magią.

Gra jest bardzo długa i musisz się przygotować na to, że jej ukończenie zajmie Ci ponad 100 godzin. Czas gry zależy od tego, czy postanowisz wypełnić poboczne questy, czy tylko te co bardziej znaczące (a jest ich całe mnóstwo). Nie ma nawet istnieje:), jednak trzeba przyznać, że nie jest to nic specjalnego – wszystko wygląda podobnie jak w „Baldurze”. Starcie rozgrywasz w czasie rzeczywistym i w każdej chwili możesz spauzować grę (spacją), by wydać odpowiednie rozkazy. W tym czasie masz również możliwość spokojnego, bez obawy przed wznowieniem walki, odwiedzenia inventory. Ponieważ bohaterowie potrafią biegać, można się pokusić się o działania strategiczne. Nie wszyscy wrogowie są tutaj inteligentni. Z dużej grupy można wyciągać po kilku osobników, a jeżeli nawet walczysz przeciwko dużej ich kupie, to ustawiając się np. w wąskim korytarzu możesz czynić cuda! Niestety, sposób ten nie zawsze się sprawdza, bo czasem po prostu nie ma warunków do taktycznych fajerwerków, zwłaszcza w sytuacji, gdy wróg posługuje się magią.

Gra jest bardzo długa i musisz się przygotować na to, że jej ukończenie zajmie Ci ponad 100 godzin. Czas gry zależy od tego, czy postanowisz wypełnić poboczne questy, czy tylko te co bardziej znaczące (a jest ich całe mnóstwo). Nie ma obaw, nie będziesz się nudził – cały czas masz coś na głowie, nieraz nawet zbyt dużo! Samo dotarcie do Pharoda to – rzecz jasna – dopiero wstęp do prawdziwej przygody.

KROPKA NAD P:T

Jeżeli miałbym wytknąć PLANESCAPE: TORMENT jakieś błędy, to muszę zwrócić uwagę przede wszystkim na jeden – techniczny. Otóż jeżeli grasz przez długi czas, np. 3 godziny, to w pewnym momencie odczujesz, jak gra zwalnia, i to tak, że nie da się jej kontynuować. Lekarstwo jest proste: wychodzisz i ponownie ładujesz save; teraz wszystko działa poprawnie... aż do następnego zwolnienia. Mam także zastrzeżenia co do wyglądu postaci, np. w Sigil. Chodzi o to, że bardzo wiele z nich się powtarza (zmieniono tylko kolor ubrania), co tworzy wrażenie sztuczności. Ostatnią wadą (w naszych realiach) jest wymóg dobrej znajomości języka angielskiego. Polska wersja jest nadal w trakcie opracowywania i – jak obiecuje CD PROJEKT – ujrzymy ją pod koniec lutego. W tej chwili podłożono już większość głosów, a tłumaczenie tekstów dobiega końca, wygląda więc na to, że mankament ten zostanie wyeliminowany. Sam jestem ciekaw, jak wypadnie lokalizacja, gdyż zadanie nie jest proste, szczególnie jeżeli chodzi o tłumaczenie niektórych nazw.

Obiecałem, że odpowiem na pytanie, czy jest to gra RPG 1999 r. Dziś – po tym, jak zapoznałem się już z jej finalną wersją – mogę powiedzieć, że... TAK. Jest to zdecydowanie najlepsza produkcja zeszłego roku z tego gatunku. I to z kilku powodów: ciekawa fabuła, intrygujący scenariusz, niebanalni NPC, niesamowita interaktywność z otaczającym drużynę światem, mnóstwo dodatkowych zadań oraz wiele innych zalet, których wymienianie zajęłoby wiele miejsca. Nie jest to jednak kamień milowy w historii gier i właśnie dlatego poniżej widzicie taką, a nie inną ocenę. Na ten werdykt PLANESCAPE: TORMENT w pełni zasługuje i myślę, że jest on sprawiedliwy. Mam również nadzieję, że po przeczytaniu niniejszej recenzji każdy wie, czy warto zagrać w tę grę, czy nie – ja temat P:T kontynuował będę w Imadle.

Nubarus

Interplay
www.planescape-torment.com

DYSTRYBUTOR PL – CD PROJEKT
STRONA PL – www.cdprojekt.com
TERMIN WYDANIA PL – KONIEC LUTEGO
PC WIN'95 Min. Pentium 200 MMX, 32 MB RAM

OCENA: 8/10

CRUSADERS OF MIGHT AND MAGIC

Nieraz zastanawiałem się, dlaczego niektóre gry komputerowe są tak płytkie fabularnie. Banalność, szablonowe „pomysły" i tandeta mogą być strawne, a niektórym graczom nawet przypadną do gustu, jednak wszystko ma swoje granice!

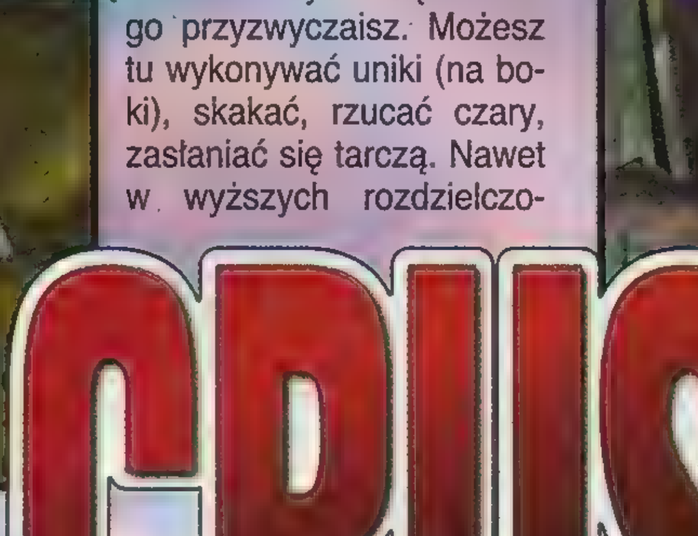
Twórcy różnych miernot zasłaniają się argumentem, że od ich produkcji (np. FPP) nie wymaga się głębokich rozważań intelektualnych. Ale kto w ogóle wprowadził takie zakłamanie? Po kim jak po kim, ale po 3DO (twórcy wspaniałych serii MIGHT AND MAGIC oraz

HEROES OF MIGHT AND MAGIC) nie spodziewałem się takiej szmiry fabularnej, jaką prezentuje nam w swym najnowszym dziele – CRUSADERS OF MIGHT AND MAGIC. Akcja osadzona jest, rzecz jasna, w świecie fantasy, znanym nam już z wyżej wymienionych tytułów. Na spokojną, kwitnącą życiem i radością wioskę napada armia umarłych, dowodzona przez tajemniczego osobnika o imieniu Necros. Rzeź przeprowadzono szybko i sprawnie, a jedyną osobą, której udało się ujść z życiem, jest małe dziecko, Drake – bohater, w którego wcielisz się w grze. Kiedy wkracza on w końcu w wiek dorosły, postanawia się zemścić, lecz czyni to na ty-

le nieudolnie, że zostaje schwytany i osadzony za kratkami. Tam właśnie zaczyna się Twoja przygoda.

Uciekasz z więzienia, aby po krótkiej podróży dostać się do siedziby tutejszej władczyni, Celestii. Wykonasz dla niej kilka pomniejszych zadań, a Twoim ostatecznym celem jest zgładzenie samego Necrosa i uratowanie świata. Witam w kolejnej chale i zarazem żegnam tych, którzy nie chcą psuć sobie wizerunku świata M&M, jak również opinii o producentach owej gry!

Tak naprawdę to miałem nadzieję, że będziesz chciał poznać ową nieprzyjemną prawdę. Zapomnijmy o fabule i scenariuszu, skupiając się na pozostałych aspektach gry. Już na wstępie należy zaznaczyć, że COM&M to przede wszystkim gra akcji z elementami zręcznościowymi i RPG, którą można zaliczyć do gatunku TPP. Jeżeli chodzi o część związaną z RPG, to okrojono ją do minimum. Twój bohater scharakteryzowany jest kilkoma współczynnikami, a kiedy wskakujesz na nowy poziom doświadczenia, wszystkie cechy podnoszone są automatycznie (znamy to z wielu gier – chociażby z FF7). Jak widać, trudno przywiązywać większą wagę do rozwoju postaci. Poczynaniami bohatera najlepiej kierować przy pomocy klawiatury i myszki. Funkcjonowanie engine'u nie sprawia problemów i szybko się do niego przyzwyczaisz. Możesz tu wykonywać uniki (na boki), skakać, rzucać czary, zasłaniać się tarczą. Nawet w wyższych rozdzielczościach i na w miarę przeciętnym sprzęcie gra chodzi bez „przycinania się", co przyjąłem z wielką ulgą. Walka jest tutaj dość często spotykanym zjawiskiem i to – zarówno w początkowej, jak i późniejszej fazie rozgrywki – okazuje się być dość frustrujące. Na wstępie, gdy nie jesteś uzbrojony w magiczną broń oraz nie znasz potężniejszych



czarów, wszystko polega na tym, aby wyczuć moment odpowiedni do zadania ciosu. Wystarczy, że zrobisz to odrobinę za wcześnie lub za późno i już możesz przygotować się do ponownego załadowania gry... Ważne jest również odpowiednie używanie tarczy. Niektórzy przeciwnicy ową umiejętność mają dobrze opanowaną. Warto stosować uniki – po to, aby nie dopuścić do konfrontacji z kilkoma oponentami na raz. Wraz z upływem czasu pojedynki stają się niezwykle nużące i schematyczne, a nie ma sensu przechodzić gry po raz wtóry, gdyż cała fabuła jest liniowa, a układy wszystkich poziomów są za każdym razem identyczne. Wszyscy przeciwnicy zajmują określone miejsce, w którym ustawili ich twórcy gry (np. często czają się za rogiem – tak, aby móc nas zaskoczyć) i podejmują akcję dopiero wtedy, gdy wejdziemy na ich teren.

Grafikę wykonano na przyzwoitym poziomie, choć w żadnym wypadku nie zachwyciła mnie tak, jak ta z ULTIMY 9. Interakcja z otoczeniem jest godna pożałowania, co widać chociażby na przykładzie wioski – wszyscy zamieszkujący ją ludzie są niezwykle do siebie podobni, zaskakująco często spotykamy braci bliźniaków, a rozmowa z takimi osobnikami ogranicza się do kilku głupawych tekstów. Żenada...

CRUSADERS OF MIGHT AND MAGIC to typowy przykład gry komercyjnej. Jej twórcy zrobili wszystko, aby ukazała się jeszcze przed świętami, a wykorzystanie renomy, jaką cieszy się cała seria, miało nakręcić dużą sprzedaż. Nie wiem, czy producenci pomyśleli o tym, że w ten sposób zszargali sobie opinię, bo jak dotąd ich produkty zaliczano do najlepszych tytułów. COM&M to niewypał, który na szczęście można ukończyć w około 15 godzin. Aż strach pomyśleć, co by się działo, gdyby gra była dłuższa...

Nubarus

The 3DO Company
www.3do.com

DYSTRYBUTOR PL – MIRAGE MEDIA
STRONA PL – www.mirage.com.pl
TERMIN WYDANIA PL – NIEZNANY
PC WIN'95 Min. Pentium 166, 32 MB RAM

OCENA: 3/10

Konkurs
EARTH 2150

Szansa dla czytelnika, konkursu uczestnika.

Skorzystaj z nadażającej się okazji! Nie stój, nie czekaj! Tucz swoją kolekcje gier! Weź udział w kolejnym konkursie, jaki z myślą o Tobie przygotowała redakcja NSS i firma TopWare. Tym razem kolekcję Twoich krążków zasilić może gra EARTH 2150, aby jednak pokorne życzenie stało się rzeczywistością, powinieneś odpowiedzieć na jedno tylko pytanie:

Jak nazywa się

pewna zapomnia-

na korporacja, która

angażuje się w konflikt

w świecie EARTH 2150???

Odpowiedzi na kartkach pocztowych z naklejonym nań konkursowym kuponem nadsyłajcie na adres:

NEW S SERVICE
00 - 800 Warszawa 66
Skr. Poczt. 21

Listę szczęściarzy znajdziecie w kwietniowym numerze naszego magazynu.

Konkurs
EARTH 2150

BUST-A-MOVE 4

Zawieszona na bloczkach lina. Teraz musisz nie tylko pozbywać się kulek, ale również pamiętać o zachowaniu względnej równowagi

Najnowsze gry tryskają tysiącami efektów. W pogoni za formą autorzy zapominają jednak o tym, co w najważniejsze, i olśniewające graficznie produkty nie potrafią na dłużej przyciągnąć uwagi graczy. Zupełnie inaczej jest w przypadku BUST-A-MOVE 4

Ta gra jest konwersją z konsoli PSX, a więc zarówno tła, jak i animacje postaci są w niskiej rozdzielczości – coś, do czego dzisiejszy, pecetowy gracz nie jest przyzwyczajony.

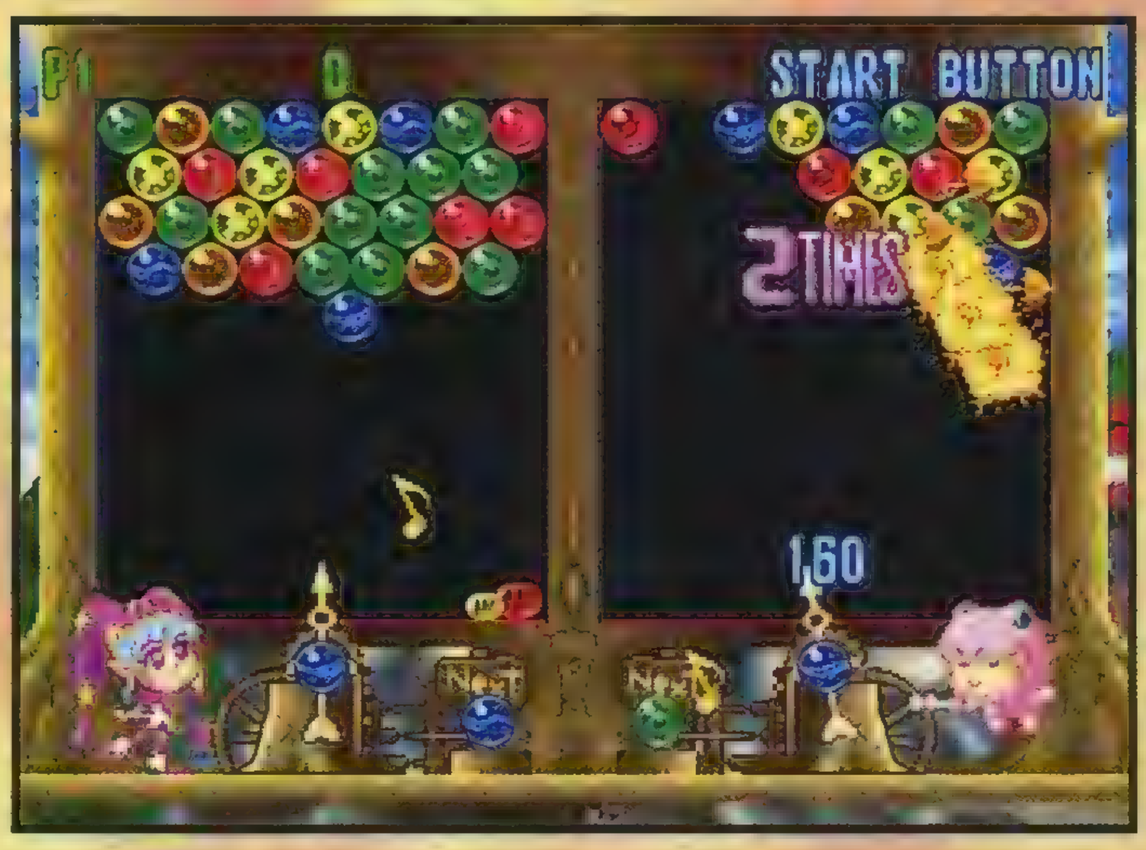
Wszystko to jest nieco rozpikselowane, ale trzeba przyznać, że narysowane z klasą. Muzyka z początku również sprawia wrażenie nieco tandetnego J–popu, ale szybko okazuje się, że jednak znakomicie tworzy klimat. Ten tytuł ma coś w sobie – coś, co trzyma gracza i nie pozwala mu przestać grać, nawet mimo porażek. Właśnie to czyni z BUST-A-MOVE 4 pozycję wyjątkową.

Pod względem pomysłu jest to jedynie nieco rozwinięta idea TERTRIS–a, czyli po prostu chodzi o układanie kolejnych kłocków. Z tą tylko różnicą, że kłocki zostały zastąpione przez różnokolorowe kulki, w dodatku są one układane od góry, a nie spadają z góry. U sufitu wiszą ich całe rzędy, a zadaniem gracza jest oczyszczenie pola. Czyni się to wystrzeliwując z działka kolejne kulki w ten sposób, by każda nowo dostawiona połączyła się co najmniej z dwoma swymi „koleżankami" o tym samym kolorze. Jeżeli w tym momencie inne kulki stracą połączenie z sufitem, również spadają z planszy. Z pozoru jest to proste i banalne, ale spróbujcie tylko zagrać, a od klawiatury trzeba Was będzie odciągać traktorem.

BUB, BOB I FERAJNA

Bub i Bob nie pierwszy już raz goszczą na naszych monitorach – pierwszą grą, w której wystąpili, była znana chyba ze wszystkich możliwych komputerów i konsol BUBBLE BOBBLE. Poprzednie części BUST-A-MOVE również gościły na ekranach pecetów, a wszyscy, którzy się z nimi zetknęli, z pewnością są ciekawi, co też nowego oferuje czwarta już wersja tej gry.

Zmian jest kilka. Po pierwsze do dyspozycji jest jeszcze więcej postaci, dysponujących specyficznym zestawem klocków oraz prześmiesznych animacji, które będzie można obejrzeć podczas rozgrywki (o ile oczywiście potrafisz jednocześnie patrzeć na postać i uważać na to, co się dzieje na polu gry). Nie to jest jednak najważniejsze. Tym czymś, co czyni tę grę jeszcze lepszą od jej poprzedniczek, są dwa nowe pomysły: bloczki i reakcja łańcuchowa.



W niektórych planszach przez bloczki przeciągnięte są liny, a dopiero na ich końcach zawieszono kulki. Sprawia to, że nie tylko trzeba się skupiać na eliminacji kolejnych paciorków, ale także na zachowaniu równowagi, bo inaczej koniec będzie bardzo bliski.

Reakcja łańcuchowa to kolejna nowość, ale występuje ona tylko w trybie dwuosobowym (niezależnie od tego, czy grasz z komputerem, czy kolegą). Jeżeli wraz z kulkami, których się właśnie pozbyłeś, spadną inne, podczepione do nich, to o ile na planszy znajdują się dwie sąsiadujące ze sobą kule tego samego koloru co jedna ze spadających i jest do nich swobodny dostęp, Twoje kulki powrócą i spowodują usunięcie kolejnych. W ten sposób czasami można za jednym strzałem oczyścić prawie całą planszę!

Istnieje kilka trybów gry, np.: „puzzle", „arcade", „story mode" (po przejściu kolejnych planszy poznajesz kawałek opowieści) czy „challenge". W tym ostatnim Twoje poczynania są oceniane i po zaliczeniu (lub nie) szeregu testów dostajesz certyfikat, jak dobrym „bust–a–moverem" jesteś. Jeżeli uda się ukończyć grę w poszczególnych trybach, to czeka jeszcze kilka niespodzianek, np. nowe postacie czy... dotycząca spraw sercowych wróżba z Tarota. Na sam koniec zostawiamy sobie tryb „vs", gdzie można zagrać z tzw. sztuczną inteligencją bądź też żywym przeciwnikiem. I tak naprawdę to dopiero tu zaczyna się prawdziwa zabawa. Jeżeli uda się usunąć z naszego pola większą ilość kulek, to cześć z nich ląduje na planszy przeciwnika, i to najczęściej w najbardziej nieoczekiwanym przez niego momencie. Gorzej, że czasem to właśnie przeciwnik przysypie nas kulkami. Ale nic to! To właśnie ta rywalizacja jest sednem gry. I o ile walka z CPU daje dużo satysfakcji, to przyjemność płynąca z gry dla dwóch graczy jest po prostu nieopisana. Tym bardziej, że możliwa jest zabawa na sieci...

Pomimo tego, że gra nie obfituje w graficzne fajerwerki, to jednak wizualnie jest atrakcyjna. Ładne tła i kolorowa grafika wpadną w oko każdemu. Atrakcyjności i humoru dodają śmiesznie, animowane postacie, które zajmują się obsługą działek. Choć gra jest tak dynamiczna, że z początku drobne detale są zupełnie niezauważalne.

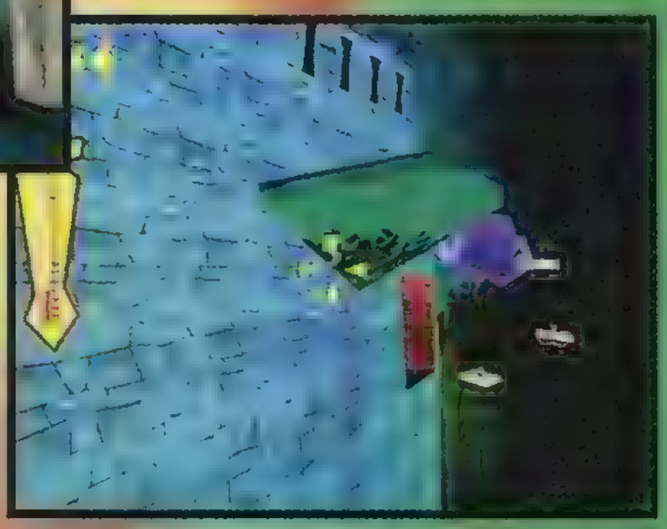
Badjoy

Cyberfront/Taito

XXX

DYSTRYBUTOR PL – NIEZNANY
STRONA PL – XXX
TERMIN WYDANIA PL – NIEZNANY
PC WIN'95 Min. Pentium 133, 16 MB RAM

OCENA: 8/10



TONIC TROUBLE

Zawsze uważałem, że platformerów nigdy dość. Przecież prawie każdy lubi sobie czasami poskakać po platformach, by na chwilę zapomnieć o obowiązkach. Całkiem niedawno otrzymaliśmy od UBI SOF bardzo dobrą grę RAYMAN 2, a teraz dostajemy do rąk kolejny tytuł: TONIC TROUBLE. Jak nietrudno się domyśleć, TT jest platformówką. Co ciekawe, prace nad tym projektem zaczęły się kilka lat temu i w zamierzeniu miał on być konkurencją dla MARIO 64, jednak produkcja tej gierki przeciągała się, a główny designer przeszedł do obozu zajmującego się RAYMAN–em 2. W końcu, po niezliczonych trudach i wciąż przekładanych terminach premiery, gra trafiła na rynek. Można by było przymknąć oko na tak długi okres oczekiwania, gdyby TONIC TROUBLE był czymś lepszym niż inne znajdujące się w sprzedaży tytuły. Jednak tak nie jest i TT to po prostu kolejny, standardowy platformer.

Cała historyjka przedstawia się dosyć sztampowo. Ed – mały kosmita – pewnego dnia szedł z kwiatami do swej (domniemanej) narzeczonej. Niestety, okazało się, że panna ma już innego „oferenta", w dodatku większego od naszego nieszczęśliwca i nie darzącego go sympatią. W związku z tym Ed postanowił napić się swojego ulubionego napoju, czyli tytułowego Tonicu. Niestety, kosmiczny Tonic ma niezbyt przyjemne działania na naszą planetę i gdy puszka tego napoju wypadła z rąk roztrzęsionego Eda, rośliny pozamieniały się krwiożercze bestie, a pewien wiking, napiwszy się tego eliksiru, ogłosił się władcą Ziemi. Oczywiście ów incydent nie przeszedł nie zauważony. Rada kosmitów zadecydowała, że to Ed ma przywrócić porządek, gdyż to on właśnie jest sprawcą całego zamieszania. Oryginalne, nieprawdaż? No nic, w każdym razie przyjdzie nam pokierować poczynaniami Eda – małego, fioletowego kosmity. Wyglądem przypomina on Raymana: nie posiada kończyn, a jego dłonie, stopy i głowa wyglądają tak, jakby były zawieszone w powietrzu. Ed umie chodzić, skakać, strzelać, szybować i robić praktycznie wszystko to, co powinien potrafić każdy bohater platformówki. Dodatkowo, gdy łyknie on swojego ulubionego napoju, na krótki czas staje się SuperEdem – wygląd naszego bohatera zmienia się, staje się on wolniejszy, ale i silniejszy.

Naszym celem jest pokonanie złego wikinga, jednak aby się do niego dostać, uprzednio będziemy musieli pomóc szalonemu doktorowi w budowie jego maszyny. Doktorek potrzebuje kilku rodzajów części, niezbędnych w określonej ilości. Elementy te są porozrzucane w kolejnych etapach, a po dostarczeniu określonej liczby podzespołów przechodzimy szkolenie, w trakcie którego uczymy się nowych zdolności. Poszczególne etapy posiadają własny, specyficzny wygląd. Wszystko jest tu takie zakręcone, niepodobne to tego, co widzieliśmy w innych platformówkach! Uznaję to za zdecydowany plus, jednak po dłuższej zabawie można zauważyć, że poszczególne etapy niewiele się różnią od siebie. Natomiast na uwagę zasługują wszelkiego rodzaju postacie przedstawione w grze. Stworzono je w stylu przypominającym istoty z kreskówek; bohaterowie wyglądają naprawdę śmiesznie, i to zarówno pod względem wyglądu, jak i zachowania. Koniecznie musicie zobaczyć Mordercze Pomidory, choć i sam Ed wygląda nie najgorzej, a nawet (pomijając podobieństwo do Raymana) jest całkiem fajny. Jednak w całym TONIC TROUBLE nie ma nic, co można by określić mianem „rewolucyjne". Wszystko jest tu takie standardowe... Gra się całkiem miło, ale bez jakichś szczególnych rewelacji – jest nam obojętne, czy zginiemy, czy też nie... Oprawa muzyczna też nie należy do udanych: może komuś spodoba się połączenie disco z lat 60. z czymś

„dziwnym", ale ja wysiadam. Dodatkowo, prawie na każdym kroku widać uderzające podobieństwa tej gry do R2. Jest to spowodowane tym, że obydwie postacie wykreował ten sam człowiek, ale widać, iż więcej serca dał swemu pierwszemu dziecku.

Przepraszam, że przez większość tekstu porównuję TT do R2, ale w gruncie rzeczy są to tytuły bardzo do siebie podobne. Z tą tylko różnicą, że RAYMAN 2 jest naprawdę dobrą produkcją, a TONIC TROUBLE – nie. Po prostu widać tu kopiowanie pomysłów, i to na każdym kroku. Poza tym w TT brakuje mi czegoś bardzo ważnego, a mianowicie sympatii do głównego bohatera. A to, moim zdaniem, rzecz bardzo potrzebna.

Podejrzewam, że gdyby TONIC TROUBLE ukazał się kilka lat temu, to z pewnością byłby grą o wiele lepszą, a tak jest tylko kolejną platformówką, która nie wnosi do gatunku nic nowego.

Konsolite

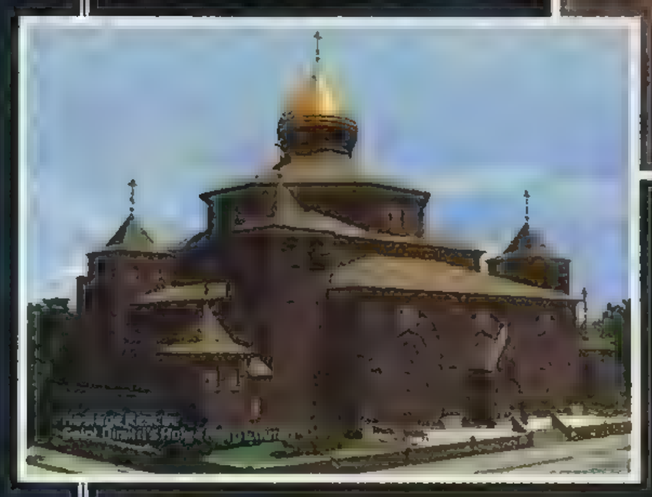
Ubi Soft
www.ubisoft.com

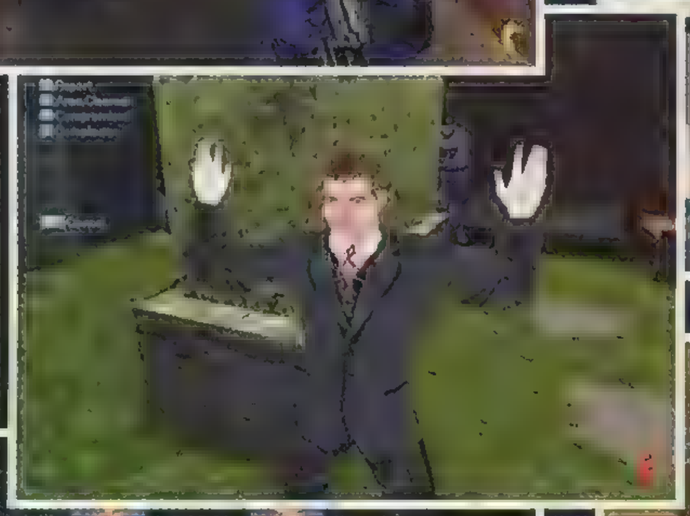
DYSTRYBUTOR PL – LEM
STRONA PL – www.lem.com.pl
TERMIN WYDANIA PL – JEST
PC WIN'95/98 Min. Pentium 166, 32 MB RAM

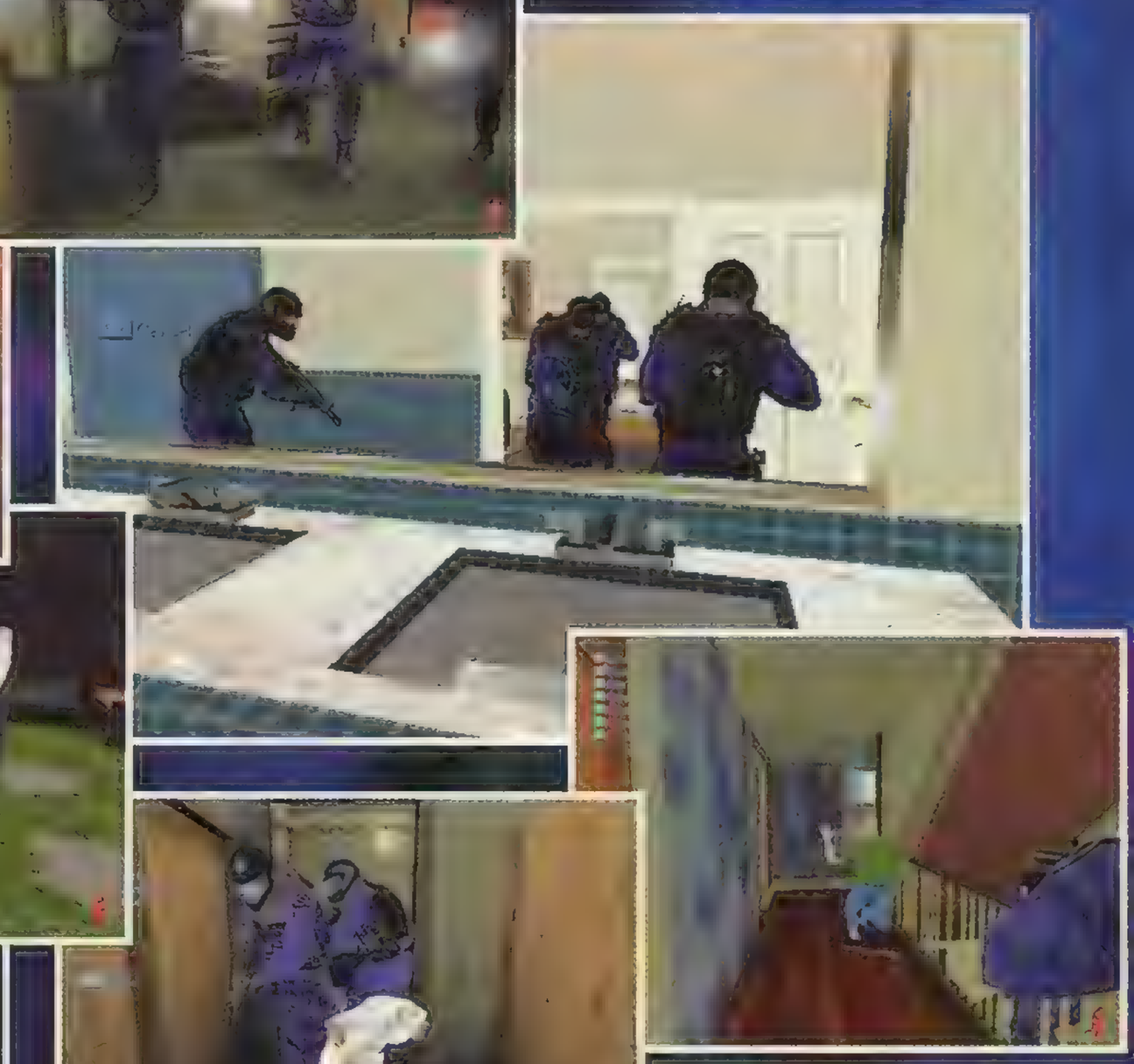
OCENA: 4/10

SWAT to Special Weapons and Tactics – jedna z najbardziej elitarnych niewojskowych grup na świecie. Z całych Stanów Zjednoczonych trafiają tam najlepsi z najlepszych. To prawdziwa elita sił policyjnych, przeszkolona w trakcie długotrwałych i wyczerpujących treningów do stawienia czoła największym problemom, w których konieczne jest użycie siły i nie ma miejsca na przesadne cackanie się z brutalnymi przestępcami. Choć czasami – jak na przykład w sytuacji, którą pamiętamy z filmu „Leon Zawodowiec" – natykają się na przeciwnika równego sobie, to tak naprawdę w rzeczywistości mało kto ma szansę wyjść ze spotkania z nimi w stanie nienaruszonym – no, chyba że naprawdę nie będzie stawiał oporu. Tym razem spotykamy się z dzielnymi gliniarzami z Los Angeles. Zapraszam do LAPD!

SWAT 3 to gra typu FPP, jednakże, podobnie jak np. w serii DELTA FORCE czy też SPEC OPS, nie jest to (nie obrażając oczywiście wiernych fanów tychże) typowa rozwalanka w stylu QUAKE–a czy UNREAL–a. Przede wszystkim gra jest o wiele spokojniejsza: każdy pocisk jest wystrzelony z rozmysłem, każdy krok zaplanowany i przemyślany. Nie ma tu miejsca na szaleńcze akcje, gdzie pociski świszczą wokół głowy, a resztki przeciwników spływają po ścianach – nic z tych rzeczy! Zacznijmy jednak od początku.







Tak, tak – to też jest podejrzany!

GRUPA TO PODSTAWA

SWAT 3 to gra drużynowa, co widać dosłownie na każdym kroku – wcielasz się tu w postać dowódcy czteroosobowego oddziału, z długoletnim stażem w strukturach policyjnych. Masz do wyboru: albo wziąć udział w kilkunastu pojedynczych misjach, albo przejść przez nie kolejno, w ramach rozwijania swojej kariery, której zwieńczeniem będzie zasłużona emerytura. W każdej akcji bierzesz udział osobiście, możesz więc zarówno wydawać rozkazy stojąc z boku i obserwując działania swych podkomendnych, jak też stanąć na linii ognia i wziąć sprawy w swoje ręce. Wbrew pozorom ta pierwsza możliwość jest rozsądniejsza, bo chłopcy załatwiają sprawy zwykle szybko i sprawnie, a poza tym Twoja śmierć kończy misję, a ich – nie.

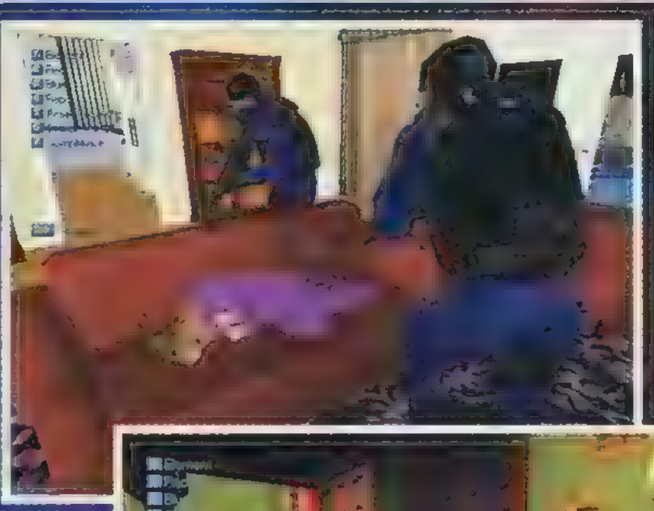
Wykonywanie rozkazów wymaga, rzecz jasna, przyzwoitej Sztucznej Inteligencji. I oto w końcu trafiła się gra, w której tę kwestię rozwiązano naprawdę całkiem niegłupio. Kumple z oddziału postępują (zazwyczaj) wyjątkowo rozsądnie. Oczywiście – przede wszystkim słuchają Twych poleceń, jednak w nieprzewidzianej przez plan sytuacji także nie tracą głowy i pod ogniem bandytów nie padają jak muchy. Przede wszystkim, jeśli to tylko możliwe, dbają o swoje bezpieczeństwo: przemieszczają się ubezpieczając nawzajem, zawsze starają się zająć jak najbezpieczniejszą pozycję (np. za jakimś załomem muru czy też meblem), dokładnie sprawdzając każde przejście przed jego przekroczeniem. Poza tym, oczywiście, chronią zakładników, starając się jak najszybciej wyeliminować jakiekolwiek zagrażające im niebezpieczeństwo. Pamiętają także, na przykład, gdzie ich zostawili w momencie zauważenia wroga, zaś po jego wyeliminowaniu wracają, aby sprawdzić, jaki jest stan cywili.

Niezłe wrażenie sprawia też lista rozkazów. Podzielone są one na dwie grupy, a aktywowane w zależności od statusu oddziału. W momencie gdy jest on ustalony na „STEALTH" (jak najciszej i najspokojniej), drużyna robi wszystko, byle tylko nie zwrócić na siebie uwagi. Spójrzmy na element najczęstszy i najbardziej niebezpieczny – przechodzenie przez drzwi. „Na spokojnie" robi się to według opisanej poniżej procedury. Najpierw oddział zbiera się przed zamkniętym przejściem. Potem należy wydać polecenie otwarcia – normalnie (czyli klamką) albo przy pomocy wytrycha (jeśli są zamknięte). Następnie należy obejrzeć (przy pomocy lusterka) teren za framugą – a nuż ktoś się tam kryje? Dopiero gdy dowódca upewni się o braku zagrożenia, wydaje polecenie wejścia do środka.

W chwili kiedy zostanie zauważony wróg (lub, co gorsza, padną strzały), status zmienia się na „DYNAMIC". Muzyka staje się ostrzejsza, niczym z filmu akcji, szybsze są także ruchy podkomendnych. Teraz mamy dwie opcje otwierania drzwi – „BREACH & CLEAR" oraz „BREACH, BANG & CLEAR". Pierwsza z nich polega na założeniu ładunku wybuchowego, zdetonowaniu go, szybkim wtargnięciu do pomieszczenia i opanowaniu sytuacji (aresztowaniu lub likwidacji przeciwników). W drugiej opcji w czasie pomiędzy wysadzeniem drzwi i wkroczeniem należy jeszcze wrzucić do środka granat ogłuszający. Kurcze, to naprawdę nieźle pomyślane! Wiem, że mała w tym zasługa autorów gry – po prostu tak działa SWAT – ale tym większa chwała im za to, że subtelności te zawarli w swym produkcie.

SPOKOJNA IMPROWIZACJA

Nasuwa się w tym momencie porównanie z inną równie rozbudowaną grą o podobnej tematyce –



Teren zabezpieczony, można iść dalej

SWAT 3

Poprzednie wcielenie tej gry to SWAT 2. Jak się jednak okazało, zmodyfikowana formuła RTS niezbyt odpowiadała rzeczywistej walce miejskich oddziałów specjalnych. Właściwy krok uczyniono dopiero teraz – tworząc SWAT 3

RAINBOW SIX. No cóż, może narażę się fanom, ale wolę SWAT. W TĘCZY podstawą wszystkiego był Plan. Jeśli za pierwszym podejściem coś nie zagrało, należało wrócić do menu i planować, planować – do upadłego. Przy skomplikowanych, wielopoziomowych lokalizacjach była to robota nader upierdliwa. W SWAT idziemy nieco inną drogą. Przede wszystkim jest tu tylko jedna drużyna, nie trzeba więc rozpisywać misji na niezależne grupy bojowe. Gra staje się przez to, co prawda, nieco uboższa, ale równocześnie bardziej przejrzysta i nieco (choć nie bardzo) prostsza. Po drugie, możliwa (a nawet wskazana) jest improwizacja. Jeśli cokolwiek pójdzie niezgodnie z założeniami, należy natychmiast dostosować się do nowej sytuacji. Zresztą, najczęściej jest to konieczność. Podczas odprawy przed akcją szczegółowe plany należą do rzadkich rarytasów. Często słyszysz jedynie coś w stylu: „Terroryści zabarykadowali się w cerkwi z grupą popów, w tym z patriarchą Moskwy. Siły wroga nieznane. Wkroczyć, zakładników zabezpieczyć, przeciwników unieszkodliwić". I tyle – dalej radź sobie sam!

Napisałem przed chwilą „unieszkodliwić", ale to wcale nie oznacza – „zabić", o nie! Wielką zaletą SWAT 3 jest bowiem ograniczenie przemocy. Tak jest – oto gra FPP, w której podstawowym celem nie jest uśmiercanie wrogów! W końcu przecież ludzie ze SWAT to policjanci, a nie żołnierze, ich zadaniem jest neutralizacja, a nie likwidacja przestępców. Niby określenia podobne, a jaka między nimi różnica... Za każdym razem, kiedy widzisz przeciwnika, przede wszystkim musisz postarać się go aresztować. Oczywiście, nie każdy zareaguje entuzjastycznie na okrzyk: „Rzuć broń! Ręce do góry!" – spora część „odmawia współpracy". Jednakże naprawdę niespodziewanie dużo bandytów (a nawet terrorystów!) skwapliwie pada na kolana i daje się zaobrączkować. Zresztą, któż mógłby się oprzeć sile argumentów, jakimi dysponuje SWAT? Widząc wymierzone w siebie lufy pięciu karabinów, gdy na dodatek uszy rozdziera huk granatu ogłuszającego, a w oczy gryzie gaz, trudno zachować zimną krew. Można dopomóc bandytom w podjęciu decyzji, oddając kilka strzałów w powietrze – w takiej chwili nawet najlepiej wytrenowanemu terroryście mogą puścić nerwy. Oczywiście, jeśli jakiś bandzior okaże się wyjątkowo oporny na środki perswazji, nikt nie będzie Cię ciągał po sądach – to nie Polska. Można bez większych dylematów moralnych unieszkodliwić takiego ptaszka, jednakże o wiele większą satysfakcję sprawia nałożenie kajdanek na jego drżące z bezsilności ręce. Naprawdę.

CO NA BANDZIORA?

Nadeszła pora, aby wspomnieć o dostępnym arsenale. Więcej informacji na ten temat znajdziesz w Imadle, tutaj tylko kilka słów komentarza ogólnego. Do Twej dyspozycji jest zestaw podstawowy (nie podlegający modyfikacji) oraz uzbrojenie główne. Tutaj możesz wybrać np. strzelbę policyjną, pistolet maszynowy czy też karabin. Nie ma tego zbyt wiele, ale to, co jest, w zupełności wystarcza. Teoretycznie można by wprowadzić np. karabin snajperski czy też granatnik, ale przecież w bezpośrednim starciu SWAT czegoś takiego nie używa. A możliwości przeprowadzania akcji na odległość (np. snajperzy na dachach wypatrujący bandytów za oknem) w grze nie przewidziano. Czy to dobrze, czy źle – sprawa dyskusyjna. W końcu starcie to najciekawsze, co może się przydarzyć, a autorzy powinni zostawić sobie coś na SWAT 4. Wspomniany zestaw podręczny to m.in. ładunki do wysadzania drzwi, granaty z gazem łzawiącym, podręczny zestaw narzędzi (szwajcarski scyzoryk to przy nim pikuś) czy też wspomniana sonda z lusterkiem. Lekkie to, poręczne i niezastąpione, a może uratować życie równie często, co kewlarowa kamizelka kuloodporna.

Na koniec – grafika. Niestety, widać, że w grach tego rodzaju ma ona mniejsze znaczenie. Autorzy pod tym względem postawili przed sobą zdecydowanie mniejsze wymagania niż w przypadku opracowywania Sztucznej Inteligencji. Oczywiście, nie ma co porównywać SWAT-a z UNREAL-em czy QUAKE-m – to, wbrew pozorom, zupełnie inny gatunek, skierowany do innej klienteli, przy tworzeniu którego akcenty rozłożone są zdecydowanie inaczej. Tam ma być przede wszystkim atrakcyjnie wizualnie, szybko i dynamicznie, tutaj – inteligentnie. Nie obraziłbym się jednak na nieco bardziej dopracowany engine. Niby świat wygląda nawet całkiem ładnie, dość naturalnie, poszczególne lokalizacje są nieźle pomyślane, brak mu jednak interaktywności – nie można tu wybić szyby, połamać balustrady czy chociażby stłuc najmniejszego wazonika. Kule, owszem, przechodzą przez szkło, jednakże na jego powierzchni pojawia się w tym momencie jedynie niewielki otworek, otoczony siateczką pęknięć. Tak więc można bez problemu zastrzelić przestępcę widocznego za oknem, jednakże na chrzęst tłuczonego szkła pod stopami raczej nie ma co liczyć. Gra się autorom udała. Ma to, co powinna mieć – inteligentną drużynę i przeciwników, doskonałą atmosferę i przemyślane misje. W swym gatunku jest to zdecydowany lider. DELTA FORCE 2 pogrzebała swe szanse koszmarnie wysokimi wymaganiami, niewspółmiernie wygórowanymi w porównaniu z oferowaną grafiką. W SPEC OPS 2 było lepiej, jednakże głupkowaci kumple nieco psuli wrażenie. Tutaj, co prawda, grafika także nieco pozostawia do życzenia, jednakże cała reszta to z nawiązką rekompensuje. Nie pozostaje więc nic innego jak grać i czekać na SWAT 4. Jeśli seria będzie rozwijać się w dotychczasowym tempie, to powstanie chyba policyjna gra wszechczasów.

Pooh

Sierra On-Line
www.sierrastudios.com

DYSTRYBUTOR PL – NIEZNANY
STRONA PL – XXX
TERMIN WYDANIA PL – NIEZNANY
PC WIN'95/98 Min. Pentium 233, 32 MB RAM

OCENA: 8/10

Tak wygląda budowlaniec przy pracy. Wolę nie myśleć, skąd mu się ten promień wydobywa...

WALKERY wyglądają wspaniale, świetnie sprawdzają się w walce, tyle tylko, że marnie się je prowadzi

Akcja gry rozpoczyna się kilka lat po zakończeniu wydarzeń znanych z jej pierwszej części. Przypomnijmy: od lat 50. XX wieku prawdziwa historia jest utajniana. Wykorzystując odkryty w meteorycie tajemniczy biometal USA i ZSRR (a później także Chiny) już dawno rozpoczęły prawdziwy podbój kosmosu. Konflikty zbrojne na Ziemi były tylko parawanem dla zakulisowych działań, a pierestrojka i upadek Sowietów to efekt alian-

Zachód Charona nad Plutonem – ach, te cuda Wszechświata!

su, mającego na celu stłumienie rebeliantów niszczących bazy w kosmosie. Większość ciał niebieskich w Układzie Słonecznym do końca stulecia już opanowano, zaś poza jego granicę wysłano liczne sondy (ludzkość była przekonana, że są to prymitywne próbniki, mające nieść do gwiazd informacje o człowieczej cywilizacji), szukające złóż metalu także w dalekiej przestrzeni. Jedna z nich – Voyager 2 (to ta z pozłacaną płytką przedstawiającą ludzi) – odkryła na granicy Układu Słonecznego wielkie i zasobne złoża. Wkrótce potem sonda została zniszczona, a z bazy ISDF (Międzynarodowych Sił Zbrojnych Obrony Kosmicznej) na Plutonie wyemitowano sygnały z prośbą o ratunek. Wysłano siły ekspedycyjne (w tym Ciebie, młody kadecie!). I ponownie historia odsłoniła swoje drugie dno – owa baza okazała się być doskonale wyposażonym laboratorium, badającym artefakty jakiejś prastarej cywilizacji. Nikogo więc już zbytnio nie zdziwiło pojawienie się statków Obcych – Scionów – niezbyt chętnych do współpracy. Wytonił się także tunel podprzestrzenny. Zaczynamy grę!

TRZY W JEDNYM

BATTLEZONE 2 to, tak jak pierwsza część tej gry, połączenie symulatora, gry FPP i RTS. Jednak, podobnie jak wtedy, także i teraz zdecydowanie przeważa strzelanina – taki charakter ma większość z ponad dwudziestu misji. W końcu musimy tu zwykle zniszczyć wrogą bazę, uniemożliwić przechwycenie przez przeciwnika cennego ładunku czy też wręcz odwrotnie – zdobyć go sami. Do tego dochodzi eskortowanie, misje ratunkowe oraz szaleńcze, szpiegowskie rajdy na tyły wroga. Natomiast elementy RTS – no cóż... Owszem, są. Należy kierować podległymi jednostkami, organizować wydobycie biometalu, przygotowywać obronę swej bazy itd. Niby wszystko jest jak w pierwszym z brzegu RTS–ie, jednak fani strategii nie powinni się nastawiać na wyrafinowane akcje. W porównaniu z tradycyjnymi grami tego typu kontrola jednostek jest tu bardziej skomplikowana, a system wydawania rozkazów z użyciem wielopoziomowego menu wymaga poświęcenia chwili na dokładne jego opanowanie. Polecenia dotyczące produkcji można wydawać zawsze i wszędzie, lecz przemieszczanie jednostek jest bardziej skomplikowane, a wskazanie bardziej oddalonego celu podróży wymaga używania systemu punktów nawigacyjnych. Jednak BATTLEZONE 2 nie kandyduje do tytułu RTS–a roku i podobne niedociągnięcia (a jest ich jeszcze trochę), wynikające przecież z przyjęcia takiej, a nie innej koncepcji gry, można wybaczyć. Wspomnieć trzeba jeszcze, że o ile podczas kampanii nieuchronnie pojawia się moment, w którym nadzór nad całą infrastrukturą jest pozostawiony graczowi, to przy grze w trybie „Instant Action" wybrać można rolę dowódcy bazy, doglądającego wszystkich jej zakamarków, lub też pilota, koncentrującego się tylko na walce. I szczerze mówiąc, ten pierwszy tryb, mimo wspomnianych niedociągnięć, jest o wiele ciekawszy.

OKIEM BOHATERA

Co zaś się tyczy gry FPP: nadal można opuszczać swój pojazd i stawać przeciwko wrogom na piechotę. Oczywiście nie należy w tym momencie liczyć na zbyt wielką siłę ognia, jednakże w trakcie wykonywania niektórych zadań jest to tryb wręcz niezastąpiony – tylko tak można np. spenetrować ciasne pomieszczenia czy też umieścić, przy pomocy karabinu snajperskiego, lokalizator na pancerzu obcego statku. Nadal można w ten sposób likwidować pilotów wrogich jednostek, jednak amatorzy zaczajania się ze snajperką będą mieli utrudniony żywot. Autorzy wprowadzili bowiem do gry rodzime formy życia, występujące na obcych planetach. Dla człowieka w pojeździe nie stanowią one żadnego zagrożenia, wystarczy jednak opuścić kabinę i już nieświadomy niczego żołnierz staje się łakomym kąskiem dla pozagalaktycznych drapieżników. Z poruszaniem się na piechotę związana jest także kolejna nowość: jedynie w ten sposób można dostać się do wnętrza niektórych budynków w bazie, tam natomiast mamy możliwość przejścia w tryb podglądu satelitarnego czy też zmiany parametrów (a dokładniej rzecz biorąc: użytego uzbrojenia) produkowanych pojazdów bojowych. Szczerze mówiąc, wydaje mi się, że w tym momencie autorzy nieco przesadzili, bo bieganie po bazie jest dość męczące i w zasadzie pozbawione jakiegoś głębszego uzasadnienia. Przecież całość funkcji obsługi fabryk czy też kontroli taktycznej pojazdów można było wcisnąć do hipotetycznego komputera, noszonego przez naszego bohatera – wszystko byłoby pod ręką, a gracz mógłby spokojnie zaoszczędzić czas...

MECHANIK KRYJ SIĘ!

Trzecia składowa to symulator, z nią zaś nierozerwalnie wiążą się dostępne modele pojazdów oraz uzbrojenia. Także tutaj widać postęp w porównaniu z „jedynką", jednakże nie jest on aż tak znaczący. Do dyspozycji są trzy rodzaje maszyn – różne odmiany poduszkowców, pojazdy gąsienicowe oraz kroczące. W tych ostatnich prym wiodą Scioni, a ludzie muszą się, w zasadzie, zadowolić jednym modelem Walkera – odmiany mecha. Muszę przyznać, że najlepiej pilotuje się poduszkowce, bo ich kontrola i zachowanie są najbardziej logiczne, a interfejs najłatwiejszy w użyciu. Niestety, zabawa pojazdami innych rodzajów powoduje u gracza pewien niedosyt. Najbardziej irytująca jest w nich niezależność ruchów wieżyczki od korpusu. Niby nic w tym nowego, bo podobnie funkcjonuje przecież każdy symulator mechów, jednakże tam interfejs użytkownika jest dokładnie przemyślany i wygodny w obsłudze, tutaj natomiast, kiedy wybierzemy widok z kabiny, brakuje jakiegokolwiek indykatora, pokazującego różnicę pomiędzy kierunkiem, w którym patrzy gracz, a gdzie kieruje się podwozie. Biorąc pod uwagę, że w wielu maszynach wieżyczkę można obracać o trzysta sześćdziesiąt stopni, wprowadza to nieuniknione zamieszanie w sterowaniu pojazdem. Oczywiście można nim kierować oglądając wehi-

Piechota do transporterów! Zaraz przystępujemy do ataku!

BATTLEZONE 2

W roku 1998 gierka BATTLEZONE wywołała małą rewolucję. Niektórym nie mieściło się w głowach, że można stworzyć tytuł będący połączeniem FPP, RTS i symulatora – to chyba jakaś herezja! Sukces był ogromny, logiczne więc, że doczekaliśmy się kontynuacji

kuł z zewnątrz, jednak w tym momencie upośledzone jest z kolei celowanie. Cóż, BATTLEZONE 2 to nie symulator mecha i nie można od tej gry wymagać zbyt wiele, jednak kilka rozsądnych rozwiązań powinno się w niej znaleźć. Podobne zastrzeżenia dotyczą jednostek Scionów, którymi mamy okazję się poruszać chociażby po wybraniu „Instant Action". W ich przypadku widać, jak wspomniałem, przewagę pojazdów kroczących. Ciekawą cechą jest możliwość ich metamorfozy – w zależności od tego z kim walczymy, możemy przekształcić swój pojazd w model bardziej zwrotny, o lżejszym wyposażeniu, lub też w powolną fortecę. Szkoda tylko, że w porównaniu z zapowiedziami w gotowej grze autorzy ograniczyli ten element. Pierwotnie Scioni mieli dysponować tylko kilkoma rodzajami jednostek, które zamieniałyby się jedna w drugą w o wiele większym zakresie, niż ma to w rzeczywistości miejsce.

Poza wspomnianymi w grze występuje o wiele więcej maszyn, takich jak np. pojazdy naprawcze czy też samoloty, jednak nie można przejmować nad nimi kontroli. A szkoda – przyjemnie byłoby polatać... Chociaż biorąc pod uwagę brak doświadczenia autorów z symulatorami lotniczymi, może to i lepiej – w końcu efekt końcowy mógłby przypominać chociażby sterowanie myśliwcem w EARTHSIEGE 2, co wyglądało dość marnie.

WSPANIAŁE, ODLEGŁE ŚWIATY

Niezłe wrażenie robi także oprawa graficzna. W porównaniu z pierwszą częścią gry poczyniono tu naprawdę spore postępy. Po pierwsze, pojazdy Scionów są bardziej „owadzie", przypominając swym kształtem pająki. Nie świadczy to może o zbyt bogatej wyobraźni projektantów (w końcu Obcych–owadów w historii gier oraz kina było na kopy), ale jest dość atrakcyjne wizualnie. Po drugie, wielkie brawa za wygląd planet. Jest ich w sumie sześć (Pluton i pięć poza naszym systemem). Są one nieźle dopracowane oraz, podobnie jak maszyny, bardziej „obce" – do naszej dyspozycji przygotowano światy pokryte lodem, rozpaloną lawą czy też dziwaczną dżunglą.

Równie dobrze przedstawiają się wszelkiej maści wystrzały czy też eksplozje. Przeciwnicy giną tak, jak powinni – w płonącej chmurze rozpalonych cząsteczek, chwilę później rozrzucanych po całej okolicy. Nieźle wyglądają takie szczegóły, jak chociażby smuga dymu ciągnąca się za wystrzelonym z moździerza pociskiem czy też dym wydobywający się z trafionego pojazdu na chwilę przed jego agonią. Jak widać, gra doczekała się naprawdę niezłego engine'u, stojącego – w stosunku do dzisiejszych wymagań graczy – na równie wysokim poziomie, jak ten z pierwszej części, oceniany dwa lata temu. Niestety, okupiono to sporymi wymaganiami sprzętowymi. Nie należy się zbytnio sugerować podawanymi wymaganiami minimalnymi – 64 MB RAM to naprawdę minimum, zaś aby załadować zestawy tekstur o większej rozdzielczości, wypada posiadać przynajmniej dwa razy więcej. Że o porządnym akceleratorze czy szybkim procesorze przez przyzwoitość nawet nie wspomnę.

Rakiety rojowe to moje najukochańsze cudeńka. Szkoda tylko, że nieźle wyglądają, a niewiele potrafią:(

Podsumowując, muszę stwierdzić, że BATTLEZONE 2 to godny następca hitu sprzed dwu lat. Choć może to nie rewolucja, to gra i tak jest w stanie przykuć uwagę gracza na dłuższy czas, oczywiście jeśli komuś odpowiada takie pomieszanie gatunków. To produkcja na naprawdę wysokim poziomie, z całą pewnością warta uwagi.

Pooh

Activision
www.activision.com

DYSTRYBUTOR PL – NIEZNANY
STRONA PL – XXX
TERMIN WYDANIA PL – NIEZNANY
PC WIN'95/98 Min. Pentium 200, 64 MB RAM

OCENA: 7/10

Akcja EARTH 2150 rozgrywa się w niedalekiej przyszłości na planecie Ziemia, kiedy to rozegrał się pewien wyniszczający konflikt. Obie jego strony – Unia Cywilizowanych Stanów i Dynastia Euroazjatycka – chciały pognębić przeciwnika za każdą cenę i udało im się to tak skutecznie, że Ziemia stała się jednym wielkim „śmieciem". Degradacja środowiska była tak wielka, że praktycznie nie dało się już żyć; do tego doszła jeszcze wielka zagłada nuklearna, wywołana przez strategów azjatyckich. By utrzymać za wszelką cenę swój stan posiadania i móc wycofać własne jednostki wojskowe, bezmyślne żółtki odpaliły kilkanaście pocisków nuklearnych. Odbyło się to tak nieszczęśliwie, że wywołało zakłócenia w ruchu orbitalnym Ziemi – w ciągu kilku lat nasza planeta zbliżała się stopniowo do Słońca. Siły grawitacyjne niszczyły już płaszcz Ziemi i Księżyca. Zagłada była kwestią kilku dni...

NASTĘPNA WOJNA

Opisany wyżej stan spowodował nową wojnę, w którą włączyła się dawno zapomniana kolonia księżycowa – Lunar Corporation. Wszystkie strony konfliktu zażarcie walczą o wszelkie dostępne surowce, by jak najszybciej wyrwać się z tego więzienia i móc ewakuować się na Marsa, gdzie zaczął się proces formowania jego terenu. W tym momencie do akcji wkracza gracz, który może pokierować losami wybranej frakcji. Większość jednostek i budynków występujących tu stron ma różne nazwy, a więc i różne „osiągi". Środki i jednostki są odmienne, ale cel pozostaje ten sam – w ciągu określonego czasu zebrać surowce, nie dać się zniszczyć i pognębić przeciwnika...

BAZA TO PODSTAWA

Początek rozgrywki zawsze ma miejsce w bazie głównej, gdzie znajduje się centrum wszelkich Twoich akcji. By rozbudować tę „posiadłość", dozbroić się i zdobyć potrzebne surowce, należy wychynąć poza oazę spokoju. Możesz tego dokonać podczas szeregu pojedynczych misji, w trakcie których nie zawsze zajmujesz się wydobyciem surowców. Niekiedy musisz zmieść wroga z powierzchni ziemi, by otworzyć sobie drogę do większej ofensywy, innym razem przetestować nową broń czy inne prototypy sprzętu. Zawsze jednak w trakcie misji i po jej zakończeniu możesz wrócić do głównej bazy. Tam znajdują się centra rozwoju wynalazków i ulepszeń oraz fabryki broni. Tu zawsze można zgromadzić siły wojskowe na tzw. „czarną godzinę", które później przemieścisz transportem powietrznym w dowolny punkt pola bitwy. Przypomina to rozwiązanie znane z gry WAR INC. Grunt to wykorzystywać niekonwencjonalne rozwiązania!

KLASYKA RTS

Niestety, nic nowatorskiego podczas gry nie zobaczysz (przynajmniej w standartowych misjach). Rozbudowa bazy, wydobycie surowców, odpieranie ataków przeciwnika, czasem niszczenie jego bazy – znasz to już z serii COMMAND & CONQUER. Tak więc – klon? Nie do końca można się zgodzić z tym twierdzeniem. Szkielet pomysłu jest, owszem, eksploatowany do granic możliwości, ale istnieje kilka elementów, które dają grze nowe możliwości. Zabawa nie toczy się jedynie na powierzchni Ziemi – zawsze warto zejść pod powierzchnię, do szybów, którymi można przemieszczać jednostki w dowolne miejsce mapy (oczywiście wcześniej budując wyjście z tego szybu). Sytuację, którą można by uznać za „oklepaną", urozmaica możliwość przemieszczania transportów – posiłków pochodzących z bazy głównej. Później, po skończonej misji, zawsze można je ewakuować i wykorzystać przy następnej okazji. Skończono wreszcie z debilnym rozwiązaniem znanym z innych RTS–ów, kiedy to zakończenie misji oznaczało utratę wybudowanych jednostek – teraz można je wykorzystać dowolnie, zwłaszcza na początku zadania, gdy trzeba ubezpieczyć start akcji. Dość dobrze pomyślanym rozwiązaniem jest ograniczenie zasobów środków bojowych: wystarczy wdać się w większą utarczkę zbrojną z wrogiem i wkrótce zapasy amunicji wyczerpią się... Wtedy należy uzupełnić je jednostkami transportowymi, o ile, oczywiście, wcześniej się je skonstruuje. Jeśli tego nie dokonasz, Twoje wojska staną się kupą bezużytecznego złomu, bardzo podatnego na zniszczenie...

GRAFIKA PRAWIE 3D

Muszę przyznać, że twórcy gry włożyli dużo wysiłku w uplastycznienie pola bitwy. Teraz jest ono tak realne, że wydaje się być niemal prawdziwe. Aby uatrakcyjnić zabawę, zastosowano rozwiązanie umożliwiające dowolny ogląd okolicy, i to z różnych perspektyw. Teren walki jest pofalowany i tak różnorodny, że umożliwia to zastosowanie dowolnych taktyk walki. W odpowiednich miejscach można zastosować różne rodzaje broni. Jeśli zwabisz wroga do wąwozu czy też na most i „zaryglujesz" mu drogę odwrotu, to potem wystarczy ostrzelać go centralnie ogniem – z takiej pułapki nikt nie wyjdzie cało! Jeśli masz możliwość budowania jednostek dalekiego zasięgu, to umieszczaj je na wysokich wzniesieniach. Dzięki temu każda przemieszczająca się w pobliżu wroga jednostka będzie narażona na ostrzał, a Twoje wojsko, znajdujące się na szczytach wzniesień, jest stosunkowo bezpieczne. Sytuację utrudnia dym czy też „mgła wojny", dzięki której można zastosować nowe taktyki, dlatego właśnie podejście pod sam nos przeciwnika zgrupowanego na polu walki czy też do jego bazy nie jest niczym niezwykłym. Jeśli w dodatku odbędzie się to w nocy, czeka Cię wiele przyjemności i istna uczta dla oczu. Trzeba najpierw wyłączyć światła swoich jednostek, a później natychmiast je włączyć – porazi Cię istna feeria blasków, połączona z widokiem eksplozji! A jeśli owa potyczka nastąpi w dodatku w bazie, to Twoje oczy mogą zwariować od nadmiaru wrażeń:) Kończąc wątek graficzny muszę wspomnieć o dobrym dopracowaniu wizualnych szczegółów gry. Budynki i jednostki są znakomicie odwzorowane i realne, mimo że występują tu pewne przekłamania, które powodują, iż widok gry wydaje się być czasem nienaturalny. Nie jest to jednak stałe zjawisko, lecz za każdym razem wygląda inaczej – wystarczy, że zmieni się pora dnia, roku czy też zacznie padać deszcz, śnieg lub zaświeci słońce. Wygląda to tak niesamowicie, że warto pograć tylko dla samych widoków i oglądania zmieniających się warunków atmosferycznych!

MAŁY KONSTRUKTOR

Elementem, który podnosi realizm EARTH 2150, jest możliwość samodzielnego projektowania oddziałów. Wystarczy przeznaczyć odpowiednie środki na rozwój technologii i z czasem masz możliwość

EARTH 2150

Jeśli gra osiągnie sukces, na pewno będziemy mieli jej kontynuację. Nie inaczej jest z EARTH 2150 – grą, która znowu przypomina o swoim istnieniu. Czy polska produkcja jest lepsza niż jej poprzedniczka, czy to tylko odcinanie kuponów od niegdysiejszego sukcesu?

składania jednostek wojskowych z samodzielnych elementów uzbrojenia, podwozia czy innych podzespołów, niczym z klocków Lego. Liczba elementów konstrukcyjnych wzrasta wraz z postępem techniki, co powoduje zaistnienie nowych możliwości rozwoju Twoich śmiercionośnych zabawek. Ilość dostępnych kombinacji zależy praktycznie tylko od wyobraźni gracza. Można nieźle kombinować i wybierać między różnorodnymi zastosowaniami, bo nie da się mieć szybkiego, potężnego pojazdu, będącego jednocześnie jeżdżącą fortecą. Musisz wybierać między mobilnością oraz szybkością poruszania się a typem uzbrojenia i zasięgiem. Nie ma sensu pakować ogromnych pieniędzy w jednostki „pośrednie". Należy postawić na oddziały ciężkie, ale dobrze uzbrojone, które mogą służyć do obrony baz, zaś lekko uzbrojonych, ale mobilnych wojsk można używać do rekonesansu. Gdy znasz już rozmieszczenie wrogich jednostek na mapie taktycznej, warto spróbować eksperymentów z nieco wolniejszymi oddziałami – upłynie wiele czasu, nim dotrą do wyznaczonego celu. Nie można też zapomnieć o rozwoju sił powietrznych, chociaż nie masz tu wielu możliwości. Należy też pamiętać o wybudowaniu jakiegoś prototypu jednostki naziemnej potrafiącej walczyć z „lotnictwem". Nic nie może zatrzymać broni rakietowej... Niezłym patentem, który polecam do zastosowania w czasie gry, jest zastosowanie jako tzw. „wabika" przemieszczającej się bardzo szybko lekkiej jednostki. Dzięki temu można skierować oddziały przeciwnika pod swoje lufy, gdzie zostaną poczęstowane sporą ilością ołowiu:)

TAKTYCZNE HARCE I ZABAWY

Różnorodność pojazdów bojowych, których jesteś twórcą, plastyczne ukształtowanie terenu, pole bitwy zmieniające się w rytm cyklów pogodowych i pór doby umożliwia zastosowanie „normalnych" taktyk. Nie takich, jakie znamy z konwencjonalnych RTS–ów, gdzie decydowała ilość najciężej uzbrojonych tanków. Teraz można walczyć wykorzystując wszelkie dostępne elementy pola bitwy, zupełnie jak w normalnych „grach sztabowych" czy działaniach wojennych. Można trochę uporządkować poruszanie się jednostek, nadawać formacji określony kształt (kwadrat, linia). Nie ma się czego obawiać, nie jest to trudne do opanowania – należy tylko pamiętać, że jednostki poszczególnych rodzajów poruszają się z różnymi prędkościami. Tak więc może się zdarzyć, że cała formacja rozerwie szyk i w ten sposób stanie się bezużyteczna...

DZIURA W CAŁYM?

Muszę przyznać, że siadałem do gry EARTH 2150 z niejako „urzędowym" uprzedzeniem, które jednak z czasem zamieniło się w zadowolenie. Wydaje mi się, że gra ta nie potrzebuje żadnej niekonwencjonalnej recenzji, bo obroni się sama. Nie jest może tytułem wybitnym, ale na pewno zapewnia długie godziny przedniej zabawy. Klimat gry, jej nastrojowość, grafika i dźwięk sprawiają, że czas ucieka niepostrzeżenie. Czasem tylko można się nieźle wkurzyć, gdy mamy spore trudności z odróżnianiem budynków w bazie. Ale gracz to takie stworzenie, które szybko przywyknie do podobnych „błahostek" – zapatrzy się w niezłe przerywniki miedzy misjami, czasem obejrzy komunikaty specjalne i rusza do walki! Jestem mile zaskoczony jakością tej gry, mimo że to polska produkcja – nie tylko spolonizowana, ale wykonana przez Polaków! Cena EARTH 2150 też nie jest zaporowa, więc można tylko prosić o więcej takich pozycji, także w ofercie innych dystrybutorów. Jeśliby tak się stało, oficjalna sprzedaż gier w Polsce mogłaby być nieco wyższa...

ZAQ

Topware
www.topware.pl

DYSTRYBUTOR PL – TOPWARE
STRONA PL – www.topware.pl
TERMIN WYDANIA PL – JEST
PC WIN'95/98 Min. Pentium 200, 32 MB RAM

OCENA: 8/10

Programistom z EA SPORTS w żadnym razie nie sposób odmówić ambicji. W końcu, cóż bowiem można powiedzieć o firmie, która będąc od kilku lat niekwestionowanym liderem na rynku gier komputerowych w kategorii „zręcznościówek" sportowych, z uporem maniaka stara się objąć przodownictwo także na polu menedżerów piłkarskich. Powyższe zadanie dotychczas jednak znacznie przerastało możliwości tej szacownej instytucji. Ta jednak uporczywie, niezrażona porażkami poprzednich swych tytułów, po raz kolejny próbuje swych sił, tym razem rzucając na rynek THE F.A. PREMIER LEAGUE FOOTBALL MANAGER 2000 (w dalszej części tego tekstu, dla ułatwienia odbioru program ten zwany będzie skrótowo mianem FA2000). Czy EA SPORTS osiągnie przy jego pomocy upragniony sukces? W kategorii „Długość Tytułu" na pewno tak:)

GRAFIKA

Bez wątpienia największą zaletą gry FA2000 jest jej oprawa graficzna. To zresztą nie powinno dziwić nikogo, kto kiedykolwiek zetknął się z jakąkolwiek produkcją ludzi z EA SPORTS – w tej kategorii naprawdę trudno jest o lepszych specjalistów od nich. Już od samego początku jest więc bardzo dobrze. Dynamiczne intro, które zostało zmontowane z fragmentów prawdziwych telewizyjnych transmisji, daje jasny obraz tego, co czeka w pracy menedżera klubu angielskiej Premiership. Faule, kartki, bramki, zacięta walka na najwyższych obrotach, i to od pierwszego aż do ostatniego gwizdka danego spotkania. Jednym słowem – doskonała zachęta do dalszego obcowania z grą, która zresztą również wygląda naprawdę nieźle! Poszczególne plansze są nie tylko przyjemne dla oka (dzięki swej stonowanej kolorystyce), ale też przygotowane tak przejrzyście, że nie męczą wzroku nawet w wypadku zaaplikowania sobie dłuższej chwili zabawy. Świetnie prezentują się również poszczególne ikony oraz elementy graficzne.

Największym jednak fajerwerkiem jest sam engine meczu w FA2000. Poczynania piłkarzy oglądane w pełnym 3D robią naprawdę ogromne wrażenie. Właściwie nawet nie jest im tak daleko do tych znanych nam z gier serii pt. FIFA. Można mieć, co prawda, pewne zastrzeżenia do sposobu odwzorowania poszczególnych graczy czy jakości powtórek, ale nie zmienia to faktu, że sposób prezentacji meczu jest w FA2000 absolutnym mistrzostwem. Doszło nawet do tego, że jeden z mniej obeznanych w temacie koleżków (ale również i nie kompletny laik), widząc, jak gram w najnowszego menedżera EA SPORTS, myślał, że testuję po prostu jakąś nową „kopaninę". Naprawdę nieźle!

Warto powiedzieć też parę słów o oprawie dźwiękowej. Mecze w FA2000 całkiem przyzwoicie komentują panowie: Andy Gray i Martin Tyler. W warstwie muzycznej natomiast bryluje Photek z utworem „Rings Around Saturn". Jeśli komuś przypadła do gustu kompozycja tego wykonawcy, to gorąco polecam płytę pt. „Modus Operandi", wydaną co prawda niemal trzy lata temu, ale do dziś brzmiącą nowocześnie i potrafiącą wciągnąć nie na żarty.

WYSPIARZE I KONTYNENT

Wbrew temu, co mogłaby potencjalnemu odbiorcy sugerować nazwa tego produktu, FA2000 nie ogranicza wyboru gracza tylko i wyłącznie do zespołów brytyjskich. Do dostępnych już w zeszłorocznej wersji tej gry lig angielskiej i szkockiej teraz dołączyły również następujące: niemiecka, włoska, hiszpańska, francuska i holenderska. Fani futbolu w wykonaniu drużyn z tych krajów powinni więc poczuć się w pełni usatysfakcjonowani oferowanymi w FA2000 możliwościami wyboru. Szkoda tylko, że znaczki klubowe zaimplementowano w tym programie tylko dla zespołów należących do Premiership. Niby błahostka, ale jakże smutna dla sympatyków piłki kopanej w wykonaniu herosów zatrudnionych w klubach spoza Wysp. Tym niepocieszonym na pewno przypadnie jednak do gustu dołączona do tego produktu EA SPORTS instrukcja, w której – obok wielu istotnych wyjaśnień i rad – umieszczono miniencyklopedię angielskiej ekstraklasy, w której można znaleźć informacje o prezesach, trenerach i stadionach oraz aktualne składy i rekordy, a także ciekawostki oraz krótką historię wszystkich klubów występujących w Premiership w obecnym sezonie. Tak więc przy okazji zakupu gry komputerowej otrzymujemy także całkiem przyzwoity „skarb kibica". Za ten pomysł przyznaję autorom FA2000 naprawdę dużego plusa.

CIEKAWOSTKI Z MECZU

Niestety, warstwa merytoryczna FA2000 daleka jest od doskonałości i choć w stosunku do wersji ubiegłorocznej uległa poprawie, to wciąż jednak stanowi najsłabszą stronę tego produktu. Na początek muszę wytknąć autorom z EA SPORTS błędy, których dopatrzyłem się w trakcie śledzenia przebiegu samego meczu. Jest ich zresztą całe mnóstwo, ja ograniczę się tylko do tych najbardziej rażących. Otóż, czy słyszeliście kiedykolwiek, żeby pierwsza połowa meczu trwała 64 minuty (słownie: sześćdziesiąt cztery minuty!)? Nie? Ja też nie, ale dzięki twórcom z EA SPORTS miałem okazję zobaczyć coś takiego na własne, muszę dodać, że szeroko otwarte ze zdumienia oczy! Ludzie, mniejsza już z tym, że piłkarze padliby ze zmęczenia na swe, za przeproszeniem, „pyski", ale co miałyby wtedy zrobić kanały telewizyjne transmitujące takie spotkanie na żywo?! Paranoja!

Inną, nie mniej interesującą sprawą, jest skuteczność „dobitek". Otóż, mimo obejrzenia ogromnej liczby meczów w FA2000 nie zdarzyło mi się odnotować tu ani jednej skutecznej. Po zaskakującym strzale w poprzeczkę, słupek bądź cudownie wybronionym przez bramkarza zawsze (!) następuje poprawka, której „celność" zawstydziłaby nawet graczy naszej krajowej „okręgówki".

Niezwykle ciekawie prezentuje się także temat przerw w grze. Auty i rzuty rożne zdarzają się na tyle rzadko, że kiedy dokonujemy zmiany, piłkarz aktualnie znajdujący się przy

piłce ostentacyjnie wykopuje ją poza boisko, aby dać możliwość wprowadzenia nowego gracza. Co ciekawsze, nie ma znaczenia, czy piłkarz jest z naszej drużyny (co jeszcze od biedy bym mógł zrozumieć), czy też z zespołu przeciwnika (sic!). Ten drugi przypadek można chyba wytłumaczyć tylko jako zasadę fair play według wykładni fachowców z EA SPORTS:) Doliczając do tego całą masę pomniejszych „bugów", muszę stwierdzić, że albo panowie odpowiedzialni za odwzorowanie meczu w tej grze takowego nigdy w życiu nie oglądali, albo też niezbyt dobrze radzą sobie z programowaniem. Innego racjonalnego wytłumaczenia po prostu nie widzę.

Co gorsza, nie poprawiono w FA2000 największego bodaj błędu jego poprzednika – zależności przebiegu meczów od sposobu ich oglądania. Efekt jest taki, że rezultaty generowane różnią się znacznie od tych uzyskiwanych podczas „obejrzanych" spotkań, i to w większości przypadków na naszą korzyść. Taki sposób rozgrywki ma jednak dość poważny minus – dramatycznie wzrasta liczba „łapanych" przez naszych zawodników kontuzji i kartek. W meczach generowanych nie dochodzi też do żadnych zmian składów, nawet jeśli któryś z zawodników dozna urazu!!!

ZARZĄDZANIE PRZEDSIĘBIORSTWEM

Niestety, w menedżerskiej części FA2000 też nie brakuje błędów. No bo jak nazwać fakt, że najbogatszy klub piłkarski na świecie, czyli sam Manchester United, nie ma boisk treningowych czy centrum medycznego? Całą infrastrukturę trzeba mozolnie budować, co jeśli się weźmie pod uwagę fakt, że (bez względu na zasobność klubowej kasy) nie można rozpocząć konstrukcji kilku projektów jednocześnie, zajmuje naprawdę kawał czasu. Może zabieg ten miał urozmaicić rozgrywkę, ale moim zdaniem tylko bezsensownie obniżył poziom realizmu, sprowadzając początkowe różnice między „kopciuszkami" a potentatami jedynie do stanu ich kont i pojemności stadionów.

O ile jednak powyższy fakt mógłbym jeszcze przeboleć, o tyle nie mogę postąpić tak w przypadku poziomu trudności gry. FA2000 dla każdego, kto ma choćby trochę menedżerskiego doświadczenia, będzie zbyt prosty. Prowadzenie silnych drużyn sprowadza się właściwie do kupienia kilku mocnych zawodników, sprzedania paru słabych, ustalenia podstawowego (a później jedynie trochę korygowanego) składu oraz taktyki (zdarzyło mi się wygrać ligę ograniczając się do stosowania: 4–4–2 Att ze słabszymi przeciwnikami i 4–4–2 z całą resztą) i rozbudowy infrastruktury stadionu. Sukces murowany, szczególnie że pozyskanie superpiłkarzy wymaga jednorazowego przejrzenia składów kilku egzotycznych drużyn, czego efektem będzie znalezienie takich herosów murawy, jak mister Petkoc! Nieco większym wyzwaniem jest już prowadzenie „słabeuszy", wyjadacze jednak i z tym poradzą sobie bez większych problemów.

KOŃCOWY GWIZDEK

Z powyższego jasno wynika, że THE F.A. PREMIER LEAGUE FOOTBALL MANAGER 2000 na pewno nie usatysfakcjonuje doświadczonych, komputerowych menedżerów piłkarskich. Tym jednak, którzy nie mają kompletnego świra na punkcie realizmu, a wysoce cenią sobie wrażenia estetyczne, tytuł ten naprawdę szczerze polecam. Za wydaniem na ten produkt pieniędzy zdecydowanie przemawia zarówno jego fantastyczna oprawa, jak i bardzo przyjazny interfejs. Pod tymi względami najnowsze dzieło EA SPORTS jest – w swej kategorii oczywiście – zdecydowanym liderem. Ostrzegam jednak potencjalnych nabywców, że późniejsze głośne chwalenie się sukcesami osiągniętymi w FA2000 może wywołać pobłażliwe uśmiechy na twarzach niektórych, podejrzanych ideologicznie osobników. Hm, znowu robię się złośliwy:)

kkk

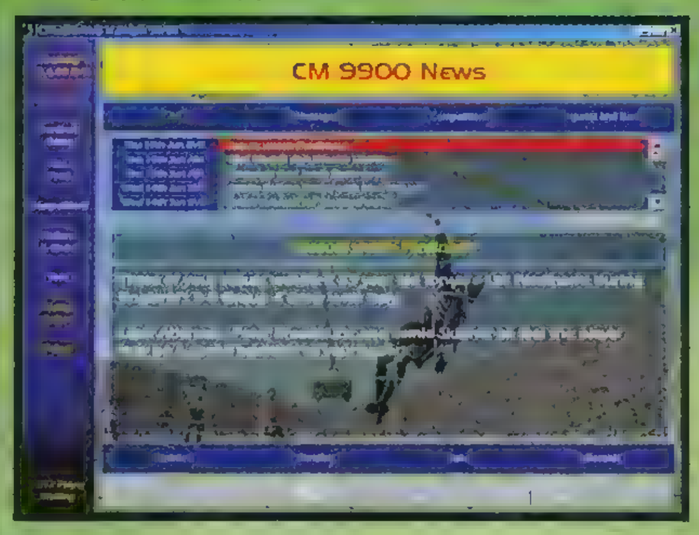
THE F.A. PREMIER LEAGUE FOOTBALL MANAGER 2000

Zabawę w tę grę mógłbym porównać do obcowania z piękną, ale niezbyt rozgarniętą dziewczyną. Z początku czułem się kompletnie oczarowany. Moja fascynacja z czasem poczęła się jednak zmieniać w znużenie. Cóż, może zbyt wiele wymagam?

EA Sports
www.ea.com

DYSTRYBUTOR PL – IPS C.G.
STRONA PL – www.ipscg.com.pl
TERMIN WYDANIA PL – JEST
PC WIN'95 Min. Pentium 166, 32 MB RAM

OCENA: 6/10



CHAMPIONSHIP MANAGER SEASON 99/00

Ponieważ jestem przekonany, że zamieszczone obok screeny skutecznie zrażą do lektury poniższego tekstu wszystkich przypadkowych czytelników, a miłośnicy gatunku i tak doskonale wiedzą, czym jest CHAMPIONSHIP MANAGER 3, daruję sobie wszelkie wstępy, od razu przystępując do konkretów, czyli tego, czym CM SEASON 99/00 różni się od swego fenomenalnego poprzednika. A nowinek jest tu całkiem sporo. Zacznijmy od spraw porządkowych. Jak sama nazwa wskazuje, tym razem zaczynamy od sezonu 1999/2000, a co za tym idzie – wszystkie składy, terminarze i przepisy zostały uaktualnione i są zgodne ze stanem z lata ubiegłego roku. Znaczy to mniej więcej tyle, że definitywnie odszedł do lamusa Puchar Zdobywców Pucharów, pojawiły się natomiast Klubowe Mistrzostwa Świata. Również Liga Mistrzów rozgrywana jest teraz według nowej formuły. Właściwie jedynym zgrzytem pozostaje (niestety!) fakt udziału w Igrzyskach Olimpijskich „dorosłych" reprezentacji. No cóż, może następnym razem zmieni się i to. Bardzo miłą niespodzianką jest natomiast pojawienie się nowej, szesnastej już ligi – amerykańskiej MLS. Nie mogę też przemilczeć kilku zmian audiowizualnych. Już na pierwszy rzut oka widać, że autorzy proponują nam nową, „futurystyczną" czcionkę, tym jednak, którzy przyzwyczaili się do starej, pozostawiono możliwość wyboru „tradycyjnego" fontu. Mamy tu całą masę nowiutkich fotek w tle oraz poprawiony dźwięk „meczowy". W tym miejscu muszę też zwrócić uwagę na nowe i bardziej szczegółowe komentarze w trakcie meczu, dużo lepiej obrazujące przebieg rozgrywki.

Nie gorzej jest, jeśli chodzi o poprawki w sferze czysto merytorycznej. Zacznijmy od samej góry, czyli zarządu. Szefostwo ma teraz zdecydowanie więcej do powiedzenia – właściwie po każdym istotnym meczu dowiadujemy się, czy występ zespołu przypadł bossom do gustu, a raz na jakiś czas poznajemy stanowisko zarządu w sprawie naszej pracy. Przy tej okazji możemy też dowiedzieć się, których zawodników „góra" sobie upodobała i, co za tym idzie, których raczej nie powinniśmy się pozbywać. Na szczęście pojawiła się możliwość nakłonienia szefostwa do rozbudowy stadionu, inwestowania w młodzież czy choćby przyznania dodatkowych pieniążków na transfery. Pomysł zaiste fenomenalny!

Zdecydowanie urozmaicono też wątek psychologiczny. Teraz nasi gracze przypominają prawdziwych ludzi, z całą masą prywatnych problemów – takich jak choćby osobiste antypatie. Nie zdziwcie się więc, kiedy w pewnej chwili asystent doniesie, że gracz X nie znosi gracza Y (z wzajemnością zresztą!), co ma negatywny wpływ na formę obu panów. Właśnie, jeśli któryś z naszych piłkarzy wykazuje się bezmyślnością w czasie meczu (tak, piję do Beckhama!) czy brakiem zaangażowania na treningach, to możemy ukarać delikwenta wstrzymaniem wypłaty! Niezbyt to może kulturalne, ale jakże skuteczne... Na osobną chwilę uwagi zasługuje fakt zwiększenia zakresu obowiązków naszych scoutów. Teraz możemy zlecić im, obok dotychczasowych zadań, podjęcie poszukiwań podczas imprez międzynarodowych, skupienie się na tropieniu perspektywicznej młodzieży, rozpracowywanie konkurencyjnego klubu czy choćby obejrzenie w akcji pojedynczego zawodnika. Inną ciekawostką jest pojawienie się w CM 99/00 pełnych statystyk dotyczących sędziów. Nie mogę przemilczeć pewnych zmian w charakterystykach piłkarzy czy znacznego „ożywienia" rynku informacji, co wyraża się plotkami o planowanych transferach. To jednak naprawdę nie wszystkie nowości i wielka szkoda, że brak tu miejsca, aby wyliczyć dziesiątki innych, mniejszych lub większych usprawnień gry, sprawiających, że CM 99/00 jest produktem, o którym śmiało możemy mówić jako o nowej jakości w dziedzinie managerów piłkarskich. Bez dwóch zdań – jest to tytuł, który każdy fan gatunku nabyć musi! Zresztą, co ja Wam będę truł – zakładajcie buciki i w drogę do sklepu..., a najlepiej hurtowni, bo tą grą należy sobie wytapetować pokój!!!

kkk

PS. Dobra informacja dla wszystkich użytkowników Maca – CM 99/00 jest pierwszą grą serii, która ukaże się także w wersji na ich poczciwą maszynę! Oby tak dalej!

Eidos
www.eidos.com

DYSTRYBUTOR PL – MIRAGE
STRONA PL – www.mirage.com.pl
TERMIN WYDANIA PL – LUTY
PC WIN'95/98 Min. Pentium 166, 32 MB RAM

OCENA: 7/10

LIGA POLSKA MANAGER 2000

Choć ta gra zawiera klasyczne opcje, takie jak: ustalanie składu i taktyk, transfery, zarządzanie finansami klubu czy rozbudowa stadionu, nie ośmieliłbym się jej nazwać pełnokrwistym menedżerem piłkarskim. Skłaniam się raczej ku określeniu „kicha"!

Polacy nie gęsi i swoje gry mają. Ano mają, a że w większości przypadków nie najwyższych lotów, to przecież zupełnie normalne. W końcu polonezowi do „zachodniej" konkurencji też jeszcze „troszkę" brakuje. Tyle tylko, że w przypadku naszego sztandarowego samochodu (sztandarowy to on był kilka lat temu – przyp. red.) możemy jeszcze (od biedy) mówić o cenowej konkurencyjności, natomiast jeśli chodzi o grę LIGA POLSKA MANAGER 2000 – absolutnie nie! Najnowszy produkt MARKSOFT–u kosztuje, nie przymierzając, dokładnie tyle, ile aktualne hity EA SPORTS. Dziwna to zaiste polityka wydawnicza. Ciekaw jestem, jak wyglądałaby sprzedaż „poldków", gdyby ich cena była równa, dajmy na to, cenie Volkswagena Golfa:)

Patrząc jednak z drugiej strony, LPM2000 jest jedynym tytułem, dzięki któremu wielbiciele krajowego futbolu mogą sprawdzić swe siły w zarządzaniu wybranym klubem piłkarskim należącym do ekstraklasy lub drugiej bądź trzeciej ligi. Jeśli więc ktoś ma ochotę na zabawę w menadżera piłkarskiego na naszym krajowym podwórku, jest na grę MARKSOFT–u skazany – to, niestety, przejaw monopolu. A że z praktyk monopolistycznych jeszcze nigdy nic dobrego nie wynikło, nie muszę chyba tłumaczyć nikomu.

TRAGICZNA POMYŁKA

W przypadku LPM2000 trudno właściwie mówić o grafice – kilka całkiem przyzwoicie wykonanych plansz i ikon „załatwia" tę sprawę. Zdecydowanie gorzej jest z muzyką, którą właściwie trudno określić inaczej niż jako „tragiczną pomyłkę". Tych dźwięków nikt normalny nie wytrzyma dłużej niż minutę! Można wszak powiedzieć, że w tego typu grach nie chodzi o oprawę, a o grywalność. Niestety, ta również pozostawia wiele do życzenia. Kilka błędów właściwie dyskwalifikuje LPM2000 jako poważnego menedżera. Na początek weźmy trening, który sprowadza się do ustawienia (za pomocą niewygodnych suwaków) siedmiu wartości dla wszystkich naszych graczy. Daje to, przy dwudziestu zawodnikach, sto czterdzieści koniecznych ruchów. To prawdziwa paranoja, tym bardziej, że wszystko opisuje bezsensowna skala, której istnienie można tłumaczyć tylko głębszymi przemyśleniami autora, chcącego widocznie dać nam do zrozumienia, że istnieje ogromna różnica między treningami o intensywności 74,17 a 74,83.

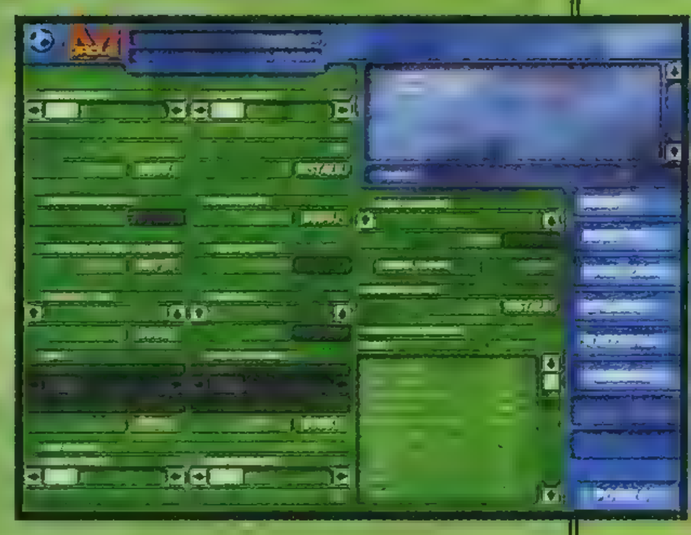
Nie mniej ciekawie wygląda sposób ustalania taktyk indywidualnych. Nie ma nawet mowy o wysublimowanych opcjach, takich jak krycie, wykonywanie stałych fragmentów gry czy pełnienie funkcji kapitana. Całość sprowadza się do przesuwania strzałeczki, mającej symbolizować zaangażowanie poszczególnych graczy w defensywie i ofensywie. Co ciekawsze, wszelki podział ról na boisku kończy się na ustaleniu podstawowych pozycji (bramkarz, obrońca, pomocnik, napastnik), dzięki czemu nie ma żadnej różnicy w grze danego jegomościa po różnych stronach boiska!

Interesującą pracę wykonał też kolega odpowiedzialny za statystyki piłkarzy. Popatrzmy na przykład na mój ukochany Manchester Utd. Otóż uważnie przeglądając dane poszczególnych piłkarzy dojdziemy do wniosku, że najgorzej podającym zawodnikiem „Czerwonych Diabłów" jest... David Beckham (podanie = 76). Hm, coś tu chyba nie gra! Nie sposób przemilczeć też ewidentnego bugu – jeśli w trakcie meczu dokonamy wymiany zawodnika, to rozegrane spotkanie zaliczone zostanie tylko zmiennikowi. Całkiem śmiesznie wyglądają dokonania klienta, który w statystykach ma sześć strzelonych goli i dwie żółte kartki, chociaż ponoć nie rozegrał żadnego meczu!!! Czary goryczy dopełnia fakt, że gra dość często „wywala się" – znienacka i bez żadnego racjonalnego wytłumaczenia (sprawdzałem na trzech komputerach!).

SMUTNA KPINA

Mamy więc kolejny smutny dowód na to, że brak konkurencji nie robi dobrze jakości produktu. Smutne to, ale śmiem twierdzić, że twórcy LPM2000 nie byli nawet łaskawi przeprowadzić betatestów swojej gry. Nie widzę bowiem możliwości, żeby błędy wymienione powyżej (i te, o których z braku miejsca tu nie napisałem) mogły zostać niezauważone przez umiarkowanie nawet doświadczonego testera. Kpina, panowie! Wydanie gry w takiej postaci, w jakiej wyjąłem ją z pudełka, zakrawa na bezczelność! Nie wiem, czy zabrakło czasu, czy dobrych chęci – nie interesuje mnie to. Wiem natomiast, że w efekcie mamy do czynienia z potwornym knotem, którego nie radzę kupować nawet najbardziej zdesperowanym fanom polskiej piłki. No, chyba że komuś potrzebna jest nowa podstawka pod kawę...

kkk

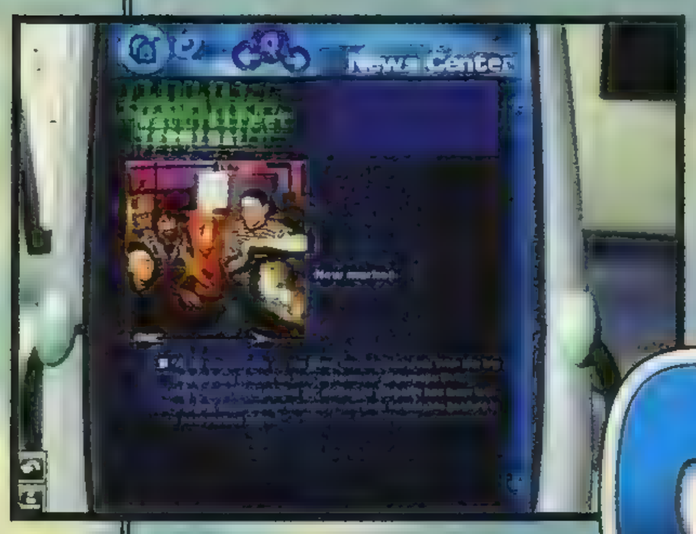


Marksoft
www.marksoft.com.pl

DYSTRYBUTOR PL – MARKSOFT
STRONA PL – marksoft.com.pl
TERMIN WYDANIA PL – JEST
PC WIN'95/98 Min. Pentium 133, 16 MB RAM

OCENA: 2/10

START UP



Na giełdach hossa – ceny przedsiębiorstw Hi–Tech wzrastają w szaleńczym tempie. Założyciele firm tej branży (i ich pracownicy!) w krótkim czasie stają się milionerami. Każdy, kto posiada tu jakiś pomysł może dzisiaj podbić świat. Jest to prostsze niż myślisz – możesz tego dokonać po prostu sięgając po grę START UP. Jej tytuł to angielskie wyrażenie oznaczające „rozkręcenie biznesu". Zaczynasz prawie od zera, bo masz do dyspozycji tylko budynek i trochę pieniędzy – nie jest to wiele, ale na pierwsze miesiące działalności wystarczy. Prowadzenie przedsiębiorstwa Hi–Tech nie jest łatwe – nie wystarczy wyprodukowanie masy konsol, telefonów komórkowych czy cyber–TV. Należy jeszcze to wszystko sprzedać, i to za cenę, która zrefunduje koszty utrzymania firmy. Najważniejszy dla przedsiębiorstwa jest jednak czynnik ludzki. Jako szef firmy musisz dbać o załogę – pracowników produkcyjnych, „badawczych", handlowców czy też ludzi z księgowości. Nie można jednak pominąć świata, w którym się egzystuje, bo aby dobrze sprzedać swój produkt, należy prowadzić odpowiednią politykę marketingową i public relations. Warto zatroszczyć się o sprzedaż w punktach detalicznych (symbolicznie rozdzielonych na cztery regiony) oraz przez Internet. By towar dobrze się sprzedawał, prócz właściwej ceny i reklamy powinien mieć skuteczną promocję i być dobrze zaprezentowany szefom sprzedaży w sklepach, gdyż to od nich zależy, jak „schodzi" – wysoki upust powoduje, że mają oni większą motywacje do sprzedaży i mogą elastycznie reagować na działania (zmiany cen) podejmowane przez przeciwników.

Rynek Hi–Tech jest na tyle lukratywny, że nigdy nie operujesz w osamotnieniu – zawsze „przeszkadza" Ci kilku konkurentów. I potrafią oni nieźle namieszać, gdyż nie są pasywni, a wprost przeciwnie: potrafią nawet zadłużyć się do granic możliwości, tylko po to, by Cię zniszczyć, za wszelką cenę zmieść z rynku! Stosowanie cen dumpingowych jest tu normalną strategią postępowania. Sytuację komplikują też postępy w dziedzinie rozwoju techniki. Ciągle pojawiają się nowe, coraz lepsze podzespoły do lansowanego przez Ciebie produktu, tańsze lub droższe od poprzednich modeli. Nie wystarczy je zastosować – mogą być na tyle niedopracowane, że, niestety, trzeba uruchomić własną komórkę „badawczą" i... łożyć na nowe wynalazki. Za to później można tylko wymienić odpowiednie podzespoły i zaszokować rynek wprowadzeniem przełomowych produktów. Klienci bardzo lubią takie „przyspieszenia" i chętnie kupują nasze produkty, nawet jeśli są one znacznie droższe niż u konkurencji. Nie można też zapomnieć o ciągłości produkcji i prowadzeniu temu towarzyszących działań. Wystarczy krótka przerwa i konkurenci z radością zajmą Twoje miejsce na rynku, a powrót jest bardzo trudny i zwykle kończy się... bankructwem. By nie dopuścić do takiej sytuacji, należy w odpowiedni sposób kierować zasobami ludzkimi w swojej firmie; trzeba zatrudniać jak najlepszych pracowników, nawet jeśli będą kosztować majątek. Ale nie samą mamoną człowiek żyje – warto pamiętać także o morale. Można je zwiększać nie tylko oferując większe wynagrodzenie, ale także czyniąc miejsce pracy bardziej przyjaznym. Ustawienie automatu z zimnymi napojami czy maszyny do gier pozytywnie wpływa na naszych pracowników.

Gdy już wszystko dobrze funkcjonuje, Twój produkt opanowuje większą część rynku i pojawiają się zyski, a przedsiębiorstwo zaczyna wychodzić na prostą. Ale kto zatrzyma się w rozwoju, zadawalając się chwilowym powodzeniem, ten już zginął. Należy cały czas się rozwijać, balansując prawie na granicy bankructwa. Obowiązuje „postęp za wszelką cenę" – wszystko po to, by szybko wejść na giełdę i sprzedać swoje akcje. Sprzedaż papierów wartościowych to nie tylko reklama dla Twojej firmy, ale i najlepsze źródło pozyskiwania kapitału. Jeśli już dojdziesz do tego punktu, to możesz opanować cały świat i wzbogacić się wprost nieprzyzwoicie.

Oprawa graficzna i muzyczna START UP stoi na właściwym poziomie, nawet dość dobrym jak na tego typu produkcję. Najważniejszy jest tu jednak walor rozrywkowy, ale nie zapominaj też, że grając w SU jednocześnie uczysz się. Polecam tę grę szczególnie tym, którzy są „odporni" na realia prowadzenia dzisiejszego biznesu Hi–Tech – naszym dystrybutorom gier. Jeśli zastosują oni chociaż część proponowanych tu rozwiązań, to nasz rynek zmieni się nie do poznania!

ZAQ

Monte Cristo
www.montecristo-multi.com

DYSTRYBUTOR PL – NIE MA
STRONA PL – NIE MA
TERMIN WYDANIA PL – NIEZNANY
PC WIN'95/98 Min. Pentium 166, 32 MB RAM

OCENA: 7/10

WALL STREET TRADER 2000

Światowe rynki akcji i towarów stanowią system naczyń połączonych, na który wpływ ma zarówno kryzys bankowy w Azji, jak też wojna w Zatoce Perskiej lub dojście do władzy niejakiego Putina. W ciągu sekund miliardy dolarów przemieszczają się tam, gdzie

można zrobić dobry interes. W grze WALL STREET TRADER 2000 możemy poznać funkcjonowanie wielkiej finansjery i zrozumieć rynek, który wydaje się być istnym szaleństwem. Ale opanowanie sztuki inwestowania pieniędzy wymaga wiele wysiłku i... strategicznego myślenia! Tak, biznes to też pole bitwy, tylko że tu nie ma krwi. WST2000 jest jedną z niewielu pozycji skierowanych do bardziej wymagającego gracza. Przejrzysty sposób poruszania się miedzy dziesiątkami stron danych nas chroni przed szumem informacyjnym, z jakim nieraz mamy do czynienia w rozbudowanych strategiach. Ta przejrzystość to efekt postawienia przez twórców gry na selektywność – po prostu nie byliby w stanie oddać ogromu działania nawet jednej większej giełdy, a co dopiero jeśli chodzi o cały system światowych powiązań finansowych. Wybrano zatem pomysłowe wyjście: gracz może inwestować w akcje lub towary, ale także w... indeksy giełdowe. Nieraz zdarzy nam się sprzedać akcje McDonald'sa i zaraz potem kupić ropę naftową, a innym razem zamienić marki niemieckie na indeks Dow Jones. Możesz zarobić krocie, ale też wszystko stracić, i to tego samego dnia! Transakcje kupna i sprzedaży mogą powodować duże wahania cen danego towaru – szczególnie takiego, którego jest mało na rynku. Smaczku całej zabawie dodaje możliwość „grania" akcjami spółek Billa Gatesa czy znanych portali internetowych. Nie zapomniano też o naszej branży – reprezentują ją np. papiery INFOGRAMES lub ELECTRONIC ARTS. A gdy i to się znudzi, zawsze można wykupić jakiegoś producenta konsol:)

Całą zabawę zaczynamy jako pomocnik znanego rekina giełdowego – Lorda Fleminga. Szef wyznacza nam określone zadania i przydziela gotówkę. Jeśli się dobrze sprawimy, to awansujemy wyżej, a jeśli nie – wylądujemy w na bruku... Żywot utrudnia nam trzech konkurentów. Mogą oni skutecznie pokrzyżować nasze szyki, zwłaszcza w zaawansowanych stadiach rozrywki, gdyż wtedy dysponują dużymi zasobami i mogą wykupić dosłownie każdego. Ostateczną rozgrywkę (piąty etap) stanowi obrona wspólnej waluty europejskiej – euro. Do dyspozycji mamy około dwóch miliardów dolarów, która to suma musi wystarczyć do utrzymania wszystkich walut europejskich w tzw. 5–procentowym wężu walutowym (na poziomie „hard" margines ten spada do 1,5%). Naprawdę nie jest to łatwe, bo ciągle wybuchają jakieś kryzysy, a i zbyt dobra kondycja gospodarki czy wysokie podatki mogą doprowadzić do zbytniego wzmocnienia waluty (dotyczy to szczególnie funta brytyjskiego i niemieckiej marki). Jeśli jednak wytrwamy i obronimy euro przez rok, czeka nas nagroda w postaci szlachectwa nadanego przez Królową Brytyjską i... wdzięczności polityków i finansistów Europy:) Tak oto doszliśmy na sam szczyt – tam, gdzie docierają nieliczni.

Jak grać, by wygrać? No cóż, konieczna jest podzielność uwagi i analityczne myślenie. TV, Internet, gazety, radio oraz „poczta pantoflowa" dostarczają nam codziennie mnóstwa informacji. Trzeba pamiętać o zmianach stóp procentowych i cenach obligacji, że np. mniejsze zyski firmy oznaczają spadek cen jej akcji, a zwiększenie sprzedaży to większe dochody. Część tych zjawisk zachodzi tak szybko, że reagowanie na nie jest niemożliwe, ale niektóre zdarzenia można przewidzieć (np. wzrost ceny ropy naftowej, jeśli sytuacja w Iraku zaostrzy się albo w Rosji komunista zostanie prezydentem). Można również korzystać z pomocy „kretów", ukrytych w danej firmie lub rządzie. Ale informacja to nie wszystko – trzeba jeszcze umieć z niej zrobić użytek, a to już nie jest takie łatwe. Dlatego właśnie nie wszyscy zrozumieją sens tej gry. A tu trzeba się trochę wysilić i trzymać nerwy na wodzy...

WALL STREET TRADER 2000 to doskonała gra dla tych, którzy chcą poznać logikę gospodarki światowej. Podobno amerykańscy i brytyjscy studenci używają tej gry... do nauki ekonomii:) Gorąco ją polecam, bo to lepsze niż „Capital City".

ZAQ

Monte Cristo
www.montecristo-multi.com

DYSTRYBUTOR PL – NIE MA
STRONA PL – NIE BĘDZIE
TERMIN WYDANIA PL – NIEZNANY
PC WIN'95/98 Min. Pentium 166, 32 MB RAM

OCENA: 7/10

THEME PARK WORLD

Gry komputerowe to zabawa. Czy można zrobić zabawę o zabawie? W zasadzie dlaczego by nie? Tak na wszelki wypadek, dla pucu i niepoznaki, przebierzemy ją tylko w szatki poważnej symulacji ekonomicznej. Co prawda THEME PARK WORLD teoretycznie jest ekonomicznym symulatorem typu SIM CITY, ale tak naprawdę to o wiele lżejszy gatunek.

FIRST IMPACT

Tym, co wyróżnia THEME PARK WORLD, jest grafika, bowiem tu na ekranie zobaczymy w pełni trójwymiarowy obraz. Tak jest! Precz z rzutem izometrycznym i udawaniem trzeciego wymiaru – teraz można oglądać nasz park z dowolnej strony, odległości i kąta. Ale na tym nie koniec, bo największą niespodzianką jest możliwość przespacerowania się po alejkach, a oprócz tego można przejechać się na każdej z zainstalowanych w parku karuzeli lub pooglądać widoki z kamery ochrony.

PODAJ CEGŁĘ

Jak wskazuje tytuł gry, jej głównym tematem jest wesołe miasteczko. A dokładniej – tegoż miasteczka budowanie, zarządzanie i konserwowanie. Każdą rozgrywkę zaczynasz posiadając mały kawałek terenu i jakieś drobne pieniążki na dobry początek. Kupując kolejki, karuzele, tunele, sklepy z hamburgerami i inny budowlany drobiazg masz stworzyć interesujący i zabawny park rozrywki. O ile samo stawianie konstrukcji nie stanowi problemu, o tyle nieumiejętne wytyczanie ścieżek może skończyć się galimatiasem i zmarnowaniem terenu. Do wyboru są cztery różne środowiska: Outer Space (SF), Lost Kingdom (dinozaury), Wonderland (świat bajek) i Halloween (wampiry, horror). W każdym z nich budowle dostosowano do tematyki przewodniej. Aby nie było za prosto, każde wesołe miasteczko można zabudować atrakcjami wybranymi z ponad 100 typów konstrukcji.

GOTOWI? START!

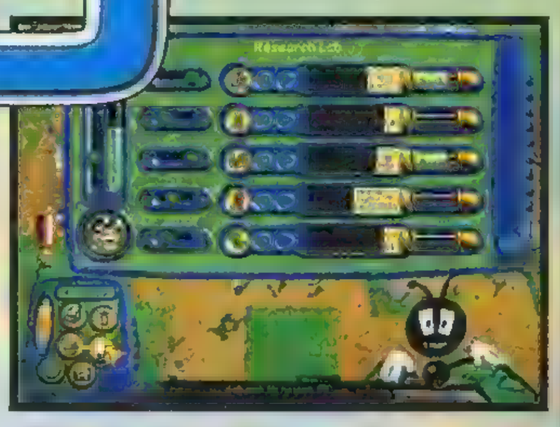
O ile zaraz po otwarciu parku hordy małolatów zachwycać się będą byle grą w rzutki, to z czasem wymagania klienteli zaczną rosnąć. Jeśli ludzie mają się bawić, to musisz zapewnić im wiele różnych miejsc rozrywki, a także możliwość zaspokojenia bardziej przyziemnych potrzeb, takich jak jedzenie i picie. Na początku jest łatwo, lecz w miarę rozwoju parku trzeba uważać, by równomiernie „wymieszać" wszelkie budowle. Nikt nie będzie wędrował przez całe miasteczko do jedynej czynnej budki z hamburgerami – prędzej już uda się do wyjścia. Samo postawienie danej konstrukcji czy sklepiku to jeszcze nie wszystko. Oprócz tego trzeba zatrudnić obsługę parku, czyli facetów od sprzątania, strażników, mechaników, którzy naprawią wszelkie awarie, wynalazców (do ulepszania atrakcji) oraz specjalnych rozweselaczy, którzy zajmą uwagę małolatów pomiędzy jedną a drugą przejażdżką na karuzeli.

ZGRZYTY W MASZYNIE

Być może to kwestia konkretnej konfiguracji sprzętu, ale engine THEME PARK WORLD wydaje się być słabo zoptymalizowany. Nie mówię już o tym, że przy największym poziomie szczegółów grafiki byle Pil 300 z RIVĄ TNT ledwo ciągnie (w zwykłej rozdzielczości, czyli 640x480), ale grafika też wcale nie rzuca na kolana. Co gorsza, nawet odgrywane z CD filmiki szybko dostają zabójczej czkawki. Czyżby CD x40 nie wystarczał programistom? Niestety, rozgrywka w TPW nie dostarcza tylu emocji, co w takich starych hitach, jak THEME PARK czy THEME HOSPITAL. W TPW jest więcej dowolności... a w praktyce sama dowolność – właściwie trzeba tylko budować i zbierać kasę. Wielu graczy to w zupełności zadowoli, jednak nie bez przyczyny gry tego typu zmierzają w stronę podzielenia rozgrywki na mniejsze etapy (CAESAR 3, PHARAOH) lub ciągłego podtrzymywania uwagi gracza przez zmieniające się wymagania i warunki zewnętrzne (SIM CITY 3000). Tymczasem jeśli w TPW sami nie narzucimy sobie ostrego tempa w budowaniu parku, to gra może nas zanudzić swoją statycznością.

SUMA WSZYSTKICH STRACHÓW

Autorzy podkreślają, że TPW jest grą nastawioną na przyjemność i bezkonfliktową kreację. Trudno jednak odnieść się bezkrytycznie do tej deklaracji. Gra pozbawiona jakiejkolwiek konkurencji przy okazji może też być pozbawiona tego, co w symulacji najcenniejsze – dreszczyku emocji, możliwości (a raczej konieczności) wykazania się, przelotnego (lecz miłego) uczucia zadowolenia po udanej rozgrywce... Aby te braki zrekompensować, trzeba dać graczowi coś innego – miłą grafikę, skomplikowanie reguły symulacji, złożony rozwój techniczny. I tylko pod tym względem TPW spełnia swoje zadanie.



Faktycznie, możliwość wybudowania ponad setki różnych atrakcji w każdym z czterech parków to jest coś, jednak ilu graczy skusi się na tę grę tylko dla tego jednego elementu?

Czyż oni nie są słodcy?

Pejotl

Electronic Arts
www.themeparkworld.com

DYSTRYBUTOR PL – IPS CG
STRONA PL – www.ipscg.com.pl
TERMIN WYDANIA PL – JEST
PC WIN'95 Min. Pentium 166, 16 MB RAM

OCENA: 6/10

TEST DRIVE 6

TEST DRIVE to niewątpliwie najdłuższa saga gier o tematyce samochodowo–wyścigowej. Niestety, TD4 i TD5 nie należały ani do gier rewolucyjnych, ani wybitnych (tak jak pierwsze produkty z tej serii). Były dobre, czasem nawet interesujące, ale nic ponadto. Niezadowolenie graczy zostało najwyraźniej dostrzeżone i szybko przygotowano część szóstą.

REWOLUCJA? W PEWNYM SENSIE...

Zmiany są rzeczywiście istotne, ale nazwanie ich rewolucyjnymi to przesada. Przede wszystkim wprowadzono wątek finansowy – na samym początku dysponujemy określoną ilością „kasy" (40 000 kredytów), za którą musimy w tzw. „garażu" nabyć względnie tanie auto (o przyspieszeniu w granicach 5–6 sekund). Za resztę gotówki możemy „podrasować" nasze cacko, dokupując lepszy silnik, skrzynię biegów, hamulce, zawieszenie i opony. Parametry tych podzespołów można skonfigurować wedle uznania – to już druga istotna nowość. Wybór samochodów nieznacznie się powiększył, głównie o nowe modele, takie jak Audi TT, Lotus Elise, rzadko wykorzystywane Venturi G400 czy Panoz.

3, 2, 1... START!!!

Zaraz, zaraz, nie tak prędko. Aby móc wziąć udział w jakimkolwiek wyścigu (oprócz treningu jest „zestaw standardowy"), należy wcześniej uiścić tzw. wpisowe, którego wysokość zależy od poziomu trudności. Pozostali uczestnicy „gonitwy" robią to samo i zostaje ustalona pula nagród. Premiowane są jedynie trzy pierwsze miejsca, i to w sposób dość oryginalny: jeżeli każdy z sześciu rywali wpłaci np. 1000 k, to zwycięzca otrzyma 1750 k, drugi 1000 k, a trzeci 250 k, więc jeżeli chce się wyjść na swoje, trzeba wygrywać każdy pojedynek. Rozwiązanie to jest bardzo mobilizujące, ale czasami (szczególnie dla początkujących) frustrujące (polecam solidny trening i „dopasowanie się" do ulubionej bryczki). Jeżeli uda się przeżyć początek i pieniędzy zacznie przybywać, następnym krokiem będzie sprzedanie wysłużonego grata i kupienie auta wyższej klasy. W myśl zasady „duży może więcej" dysponując lepszym pojazdem będziemy mogli uczestniczyć w wyścigach o wyższej randze. Tradycyjnie w osiągnięciu sukcesu przeszkadza ruch uliczny oraz „drogówka" (lecz teraz policja ściga wszystkich bez wyjątku, a nie tylko nas, jak to bywało w poprzednich częściach TD).

REALIZM BEZ ZMIAN

Fizyczny model jazdy nadal nie jest szczytem realizmu i samochody można masakrować bez żadnych konsekwencji (nawet lakier się nie zarysuje). Czynnik ten, w połączeniu z nikłym wpływem zmian w konfiguracji podzespołów auta na jego zachowanie się podczas jazdy, ponownie wskazuje na czysto zręcznościowy charakter tej gry. Nie zmienia tego nawet jedyna „nowość" w tej materii – to, że na trasie przejazdu można napotkać różnego rodzaju „przestawialne przeszkadzajki" (pachołki, kubły itp.).

SI komputerowych przeciwników również jest bez zmian, choć z niewielką tendencją do pogorszenia – oponenci popełniają więcej błędów, dają się łapać policji i znów mają duże problemy z omijaniem ruchu ulicznego (ale wciąż potrafią umiejętnie popychać i blokować nasz wózek!).

AUDIO/SFX/VIDEO

Muzyka, w wykonaniu znanych rockowych kapel, jest jeszcze szybsza i lepiej oddaje klimat całej „imprezy". Co do dźwięków, to odgłosy otoczenia są bez zarzutu, lecz praca silnika znowu przypomina bzyczenie komara. Zdecydowanie najwięcej zyskała oprawa graficzna – trasy są jeszcze piękniejsze, bardziej zróżnicowane (możemy się ścigać na torach zamkniętych i trasach ulicznych na całym świecie, tak jak w TD5) i lepiej dopracowane. Wzrost atrakcyjności grafiki odbija się jednak na wymaganiach sprzętowych, które w porównaniu TD5 ostro podskoczyły. Wersja, którą miałem przyjemność testować, w miarę płynnie „chodziła" na MATROX–ie G100 8 MB, natomiast nie potrafiła współpracować z RIVĄ TNT 16 MB (wyświetlała przezroczyste auta i inne niespodzianki).

FAŁSZYWY ALARM?

TEST DRIVE 6, pomimo wielkich zmian „strukturalnych", nie jest grą rewolucyjną ani tym bardziej wybitną. Zjawisko to nazwałbym raczej rewolucją wewnętrzną – w odniesieniu do poprzednich części TD, którym obce były akcenty finansowe. Skomplikowanie gry koniecznością zarabiania pieniędzy znacząco wpłynęło na grywalność TD6, tylko do końca nie wiadomo, czy na jej wzrost, czy też spadek. Skłaniam się jednak ku tej drugiej opinii. Pamiętając, że TD6 jest tylko powieleniem dobrych i sprawdzonych pomysłów, mogę stwierdzić, że mamy tu do czynienia z grą przeciętną, o przyzwoitej, a w porywach nawet wysokiej jakości.

Mayk

Infogrames
www.infogrames.com

DYSTRYBUTOR PL – CD PROJEKT
STRONA PL – www.cdprojekt.com
TERMIN WYDANIA PL – JEST
PC WIN'95 Min. Pentium 233, 32 MB RAM

OCENA: 5/10

FORD RACING

Koncern Forda wpadł na pomysł, aby zareklamować swe pojazdy w grze komputerowej. Firma ta miała już w swym dorobku coś w tym rodzaju, ale dopiero FORD RACING jest grą z prawdziwego zdarzenia. A przynajmniej taką miał być. FR oferuje ubogi zestaw rozrywkowy: możemy „się ścignąć" na szybko lub też zacząć karierę. Za słowem „kariera" kryje się zwyczajny podział na klasy oraz kategoria „open". Wygrywając mistrzostwa w danej klasie przechodzi się do następnej, natomiast zwyciężając w klasie „open" odblokowujemy sobie samochody z klas wyższych, lecz tylko te, które wcześniej pokonaliśmy. Jest to ciekawe rozwiązanie, lecz trochę bezsensowne, gdyż np. taki Ka (ten najgorszy) może pokonać jakikolwiek inny wózek tylko cudem. Dostępnych jest kilkanaście modeli samochodów, i to zarówno najnowszych (Focus czy GT90), jak i nieco starszych (Escort czy F150). Na początku dostępne są tylko trzy tory (z dziesięciu), lecz ich liczba zwiększa się wraz z naszymi postępami. Auta może nie zachwycają, ale nie znalazłem też szczególnych powodów do niezadowolenia. Nie ma natomiast intro... Na progu XXI wieku brak intra? Jednak najdziwniejszy jest brak możliwości zapoznania się z parametrami aut, ich osiągami itp. Gdzie jak gdzie, ale w takim produkcie jak ten (reklama!) opcja ta jest co najmniej pożądana.

Dopracowanie modelu jazdy miało być najmocniejszą stroną tej gry. I rzeczywiście, samochody zachowują się naprawdę ultrarealistycznie, nawet do przesady. Poślizgi są jak trzeba, zbyt duża prędkość podczas kontrolowanego „zarzucenia tyłem" skutkuje przewróceniem wozu na bok (a nawet na dach!), zaś całkowicie odmienne zachowanie i przyczepność (a co za tym idzie – sterowność) na różnych nawierzchniach oraz „ściąganie" boczne, gdy zahaczamy kołem o pobocze, to niewątpliwe plusy tej gry. Również reakcje auta na starcia z pojazdami rywali (podczas kolizji siła zderzenia rozkłada się po równo na wszystkich uczestników zajścia, podczas gdy w większości konkurencyjnych gier tylko my wylatujemy z trasy) są stosunkowo realistyczne. Jednak moje zdumienie nie miało granic, gdy ujrzałem, jak moje Ka rasowo „zarzuca tyłem" przy każdej możliwej okazji. Ja rozumiem, że ten wóz ma twarde (sportowe) zawieszenie itd. Jak to się jednak ma do „cywilnych" osiągów auta? Przecież Ka nie potrafi się rozbujać nawet do stu mil (ok. 160 km/h)!

Jedyny sensowny widok w trakcie wyścigu to rzut zza samochodu (jest jeszcze szereg ustawień kamer wokół pojazdu oraz możliwość włączenia opcji „picture–in–picture") – tragedia. Osobiście preferuję widok oczami kierowcy, ewentualnie znad przedniej maski czy też zderzaka. Reszta widoków do niczego się nie nadaje i nie pozwala wczuć się w rolę kierowcy wyścigowego – ponadto świadczy o typowo zręcznościowym charakterze gry.

Mamy więc konflikt interesów: ujęcie „arcadowe" gryzie się z przesadnie realistycznym modelem jazdy. Natomiast poziom Sztucznej Inteligencji pasuje jak ulał – czasami przeciwnicy jeżdżą niewiarygodnie perfekcyjnie, a czasami wloką się powoli. Niekiedy rywale popełniają spektakularne błędy lub umiejętnie walczą z nami zderzak w zderzak, co stwarza poczucie równorzędnej walki.

FR mógłby jeszcze odnieść sukces, gdyby nie „opakowanie". Grafika jest w miarę na poziomie, samochody wymodelowano pięknie i nie ma problemu z ich identyfikacją. Natomiast tory miejscami potrafią być piękne, a gdzie indziej zupełnie nijakie. Muzyka (niestety – pliki .wav, co spowalnia całą grę) jest niczego sobie. Najgorszy jest dźwięk – nie dość, że tragiczny i denerwujący, to jeszcze zaimplementowano go w jakiś dziwny sposób. Nawet na PII400 + RIVA TNT 16 MB komputer zwalniał tak strasznie, że dopiero po wyłączeniu dźwięków gra chodziła płynnie.

Marki Ford nigdy nie lubiłem – za sprawą gry FORD RACING moja sympatia do produktów oznaczonych tym logo bynajmniej nie wzrosła. Jedyną mocną jej stroną jest przesadzony, realistyczny model jazdy oraz ciekawa grafika. To chyba jednak nie wystarczy, żeby powalczyć na rynku gier samochodowych. Wszystkim lojalnie radzę – omijajcie ten produkt szerokim łukiem. A jeżeli już koniecznie chcecie, to radzę Wam kupić każdą inną grę – na pewno znajdzie się tam jakiś Ford.

Mayk

Empire
www.empire.co.uk

DYSTRYBUTOR PL – MIRAGE
STRONA PL – www.mirage.com.pl
TERMIN WYDANIA PL – JEST
PC WIN'95/98 Min. Pentium 200, 32 MB RAM

OCENA: 3/10

FORMULA ONE '99

Stworzenie dobrej gry o Formule 1 to bardzo trudna sprawa: jak dotąd pojawił się tylko jeden produkt, który sprostał temu wyzwaniu – GP2. Czy najnowsza gra PSYGNOSIS strąci go z piedestału? F1 to królowa sportów motorowych, jej wielbiciele zawsze pilnie śledzą rywalizację najlepszych kierowców. Do grona maniaków tych wyścigów zaliczam się też ja. Muszę przyznać, że z fiołem tym jest mi całkiem dobrze i wcale nie zamierzam rezygnować z tej nieszkodliwej wariacji (tylko raz, gdy wrzasnąłem z uciechy na widok wylatującego z toru Schumachera, ucierpiał mój pies – biedne zwierzę nabawiło się tików). Ale czas już podzielić się refleksjami na temat najnowszego produktu ze „stajni" PSYGNOSIS, gry pt. FORMULA ONE 1999. Jest to kontynuacją F1 98 (tylko PSX), F1 97 i F1 – jak widać, zapowiada się seria na miarę NBA i NHL.

FO1999 z założenia jest klasycznym „formułowym" racerem i oferuje standardowy zestaw rozgrywek: quick race, trening, wyścig pojedynczy i mistrzostwa. Nazwiska zawodników, modele bolidów oraz kalendarz Grand Prix w mistrzostwach pochodzą z niedawno zakończonego sezonu 1999. Można więc zobaczyć, jak przebiegała walka o tytuł mistrza świata pomiędzy Mikką Hakkinenem a Eddim Ervinem. Warto dodać, że tu po raz pierwszy w jakiejkolwiek grze pojawił się Jascques Villeneuve (przynajmniej tak twierdzi PSYGNOSIS). Bolidy podobno mają zróżnicowane osiągi, sterowność czy przyczepność, ale jakoś nie zauważyłem żadnej różnicy pomiędzy McLarenem a Ferrari. Dostępne są aż trzy widoki: oczami kierowcy (tandeta), zza bolidu (nie lubię) i z przedniego spojlera (może być, tu widać tylko trasę). Początkujący kierowcy mogą sobie włączyć takie opcje, jak: niezniszczalność, pomoc przy hamowaniu i sterowaniu czy minimapka toru (tu istnieje kilka możliwości). Bardzo ciekawa jest możliwość zapoznania się z każdym torem przy oglądaniu filmu kręconego kamerą umieszczoną na bolidzie. Pozwala to przekonać się, jak dana trasa wygląda i ocenić, jak ostre są zakręty, kiedy trzeba zacząć hamować itp. Auto możemy skonfigurować odpowiednio dla każdego toru – szkoda tylko, że zakres regulacji twardości zawieszenia czy docisku spojlerów jest taki mały (i zmiany te mają niewielki wpływ na możliwości wozu).

Zaaplikowany tu model jazdy jest dosyć prosty i – teoretycznie – powinien „się nadawać". Jest jednak coś, co przekreśla szansę przekonania się o tym na 100%. Chodzi mi wariackie sterowanie – klawiaturą nie da się grać w ogóle (zgodnie z najnowszymi „trendami" naciśnięcie klawisza skrętu nie powoduje skrętu kół, lecz kierownicy, dzięki czemu zakrętów nie da się pokonać płynnie, lecz trzeba to robić „na raty"), a reakcje bolidu na ruchy kontrolera są po prostu tragiczne. W menu nie ma możliwości skonfigurowania czułości reakcji, a podczas gry często blokuje się jakiś kierunek, przez co można niespodziewanie zahamować albo zjechać z toru w tzw. „dowolnym kierunku", czyli najczęściej w bandę. Nie muszę chyba wyjaśniać, jak to może sfrustrować człowieka, który prowadzi na ostatnim okrążeniu, a tu nagle... sruuuuu! i wszyscy go wyprzedzają. W takich chwilach naprawdę można stracić panowanie nad sobą i narobić sobie wielu wrogów niekontrolowanymi reakcjami. Inteligencja komputerowych rywali jest szczątkowa. Ponadto w grze uchodzą na sucho takie „wałki", jak przejechanie szykany na przełaj z prędkością 250 km/h – nawet ostrzeżenia nie ma. Ech... szkoda gadać!

Grafika jest na zadowalającym poziomie, lecz jak na dzisiejsze wymagania rynku może się to okazać niewystarczające. Warto nadmienić, ze engine gry jest tak skonstruowany, że przy większych obciążeniach spada liczba szczegółów (zamiast klatek na sekundę), dzięki czemu gra się w miarę płynnie nawet na słabszych komputerach. Tory są znakomicie odwzorowane i to chyba najmocniejszy punkt tego programu. Bolidy zaś znakomicie wymodelowano – warto też zwrócić uwagę, że są one pomalowane w swe oficjalne barwy. Oprawa dźwiękowa jest OK, podobnie jak dostępna w grze (a nawet w czasie jazdy – profanacja!) muzyka.

Nie będę oszukiwał, na mnie FORMULA ONE 1999 wywarła raczej wrażenie gry, że użyję eufemizmu, „takiej sobie", gdyż jest przeciętna aż do bólu, a momentami nawet koszmarnie denerwująca (nie wiem, może to wina mojej lekko uszkodzonej kierownicy, ale podobnie było, gdy podpiąłem joya). Gdyby jednak te „drobne" niedogodności usunąć np. odpowiednim patchem, to kto wie? Ja, ze swej strony, radzę Wam jednak poczekać na GP3. Wtedy wszystko się wyjaśni.

Mayk

Psygnosis
www.formulaone99.com

DYSTRYBUTOR PL – LEM
STRONA PL – www.lem.com.pl
TERMIN WYDANIA PL – JEST
PC WIN'95/98 Min. Pentium 200, 32 MB RAM

OCENA: 4/10

Nie minęło wiele czasu, odkąd wygłodniali gracze dostali w swoje łapki upragnioną i wyczekiwaną od dawna grę, a mianowicie DESCENT–a 3 (opis w NSS '71), a już pojawił się do niej dodatek. Ludzie z firmy OUTRAGE postanowili zrobić nam niespodziankę i szybko stworzyć kilka misji, abyśmy się nie nudzili w długie zimowe wieczory. Prawdę powiedziawszy, przy tworzeniu tego dodatku nie mieli zbyt wiele roboty, a jedyne, co naprawdę musieli zrobić, to wymyślić nową, zaskakującą fabułę i wprowadzić kilka usprawnień.

ZŁY NAJEMNIK

W świecie DESCENT–a 3 panował konflikt między praworządnymi przedstawicielami CED a bezwzględnymi ludźmi Samuela Dravisa z PTMC. Twórcy chwilkę pomyśleli i stwierdzili, że fajnie byłoby stanąć po drugiej stronie barykady tego galaktycznego spisku. Tylko jak uzasadnić fakt współpracy z tak niemoralnymi ludźmi? Nic prostszego: wystarczy, by główny bohater był najemnikiem, człowiekiem wyzbytym głębszych uczuć, dbającym tylko i wyłącznie o wypełnienie własnej kiesy. W ten właśnie prosty sposób powstał opisywany tu dodatek – DESCENT 3: NAJEMNIK.

Grę rozpoczynamy pracując dla CED jako tytułowy najemnik. Jednak kontrakt z tą instytucją charytatywną to tylko okres przejściowy w naszej karierze, w dodatku nie trwający zbyt długo. Szybko zmieniają się nasze preferencje i stosunek do świata, a to prowadzi prostą drogą do podjęcia współpracy z PTMC. Cała rozgrywka ma miejsce w tym samym czasie, co podstawowa kampania z DESCENT–a 3. Naszym głównym zadaniem jest pokrzyżowanie planów ludzi z CED. Pomagamy więc Dravisowi przejąć władzę, a ten, wykorzystując swojego wirusa, dąży do zdobycia sławy i poważania. To tyle, jeśli idzie o fabułę. Nie jest ona być może czymś wielce odkrywczym, ale takie ujęcie sprawy z całą pewnością jest ciekawe i powinno przypaść do gustu większości graczy.

NOWE MISJE, NOWY STATEK

Nowe misje dla pojedynczego gracza nie zaskakują żadnymi nowatorskimi rozwiązaniami – tak naprawdę wszystko to znamy już z podstawowej kampanii. Nie jest to jednak wielki problem, gdyż zadania przygotowano naprawdę solidnie, a wizualnie prezentują się bardzo dobrze. Z myślą o graczu dodano tu także kilka paskudnych robotów, które mają za zadanie uprzyjemniać mu życie podczas rozgrywki. Poprawiono SI przeciwników, więc nowe maszyny są jeszcze bardziej zabójcze, a do tego uzbrojono je w nieznane dotąd śmiercionośne urządzenia, które w bardzo efektowny sposób potrafią przerobić nasz pojazd na papkę dla niemowląt. Mam wrażenie, że rozgrywka stała się teraz nieco trudniejsza. I jest to chyba słuszne rozwiązanie, przecież wszyscy fani kupujący ten produkt będą już po wielu mniejszych lub większych bataliach, więc podwyższenie poziomu trudności jest dobrym posunięciem. Największym mankamentem wersji dla pojedynczego gracza jest ilość misji. Niestety, jest ich jedynie siedem, a to – w porównaniu z piętnastoma zadaniami (plus dwoma specjalnymi), jakie oferuje DESCENT 3 – naprawdę mało. Na szczęście trochę lepiej wygląda tryb wieloosobowy. Dodatkowo do naszych rąk oddano nowiutki, śliczny (czwarty) stateczek o jakże wdzięcznej nazwie „Black Pyro". Powinno to uatrakcyjnić grę i zadowolić miłośników innowacji technicznych.

Oprawa, zarówno wizualna, jak i dźwiękowa, nie uległa dużym zmianom. Biorąc pod uwagę fakt, że w pierwowzorze elementy te przygotowano na bardzo wysokim poziomie, to trudno takiemu postępowaniu coś zarzucić. Jedynym niedopracowanym szczegółem są renderowane filmiki, które w DESCENT–cie 3 były naprawdę ładne, a tutaj występują w wersji szczątkowej i troszkę zubożonej.

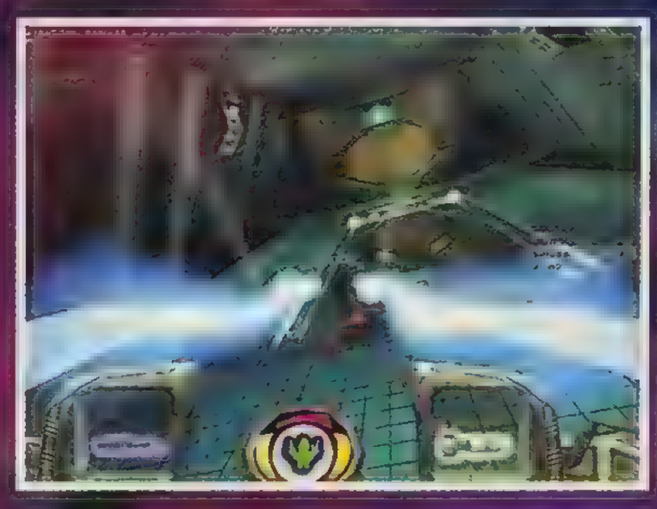
DESCENT 3 PO POLSKU W NECIE

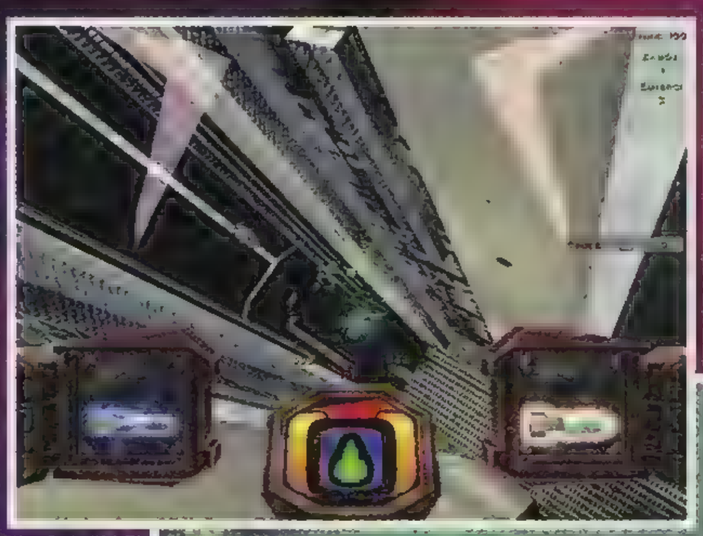
DESCENT to taka gra, z której największą przyjemność czerpiemy podczas rozgrywki wieloosobowej. Wiedzą o tym gracze i wiedzieli o tym także i ludzie z OUTRAGE. Dlatego przygotowując kolejną, trzecią już część tego produktu autorzy dołożyli wszelkich starań, by tryb multiplayer był ciekawy i dawał graczom wiele radości. Chcąc wyjść naprzeciw oczekiwaniom odbiorców, programiści postanowili udostępnić im darmowy serwer, na którym fani programu mogliby się spotkać i pograć. Serwer ten nie jest, niestety, zbyt wygodnym rozwiązaniem dla graczy w Polsce (ach, kochana TP SA!). Panowie z CD PROJEKT–u, którzy zajęli się adaptacją gry do naszych krajowych warunków (swoją drogą naprawdę bardzo udaną), doszli do wniosku (zupełnie słusznego), że polski gracz nie może być pokrzywdzony. Zaowocowało to tym, że wraz z polską premierą tej gry, czyli w dniu 10 grudnia 1999, ruszył, ku uciesze graczy z całego kraju, rodzimy serwer DESCENT–a!

PRZYGOTUJ SIĘ NA JAZDĘ POLSKĄ!

Po połączeniu się z Internetem i wybraniu protokołu TCP/IP w menu gry możemy przejść do rozgrywki. Dla niewtajemniczonych dodam, że IP serwera CD PROJEKT–u to 195.205.147.57. Gdy nasz komputer pokładowy znajdzie pod podanym adresem jakieś rozpoczęte gry, wyświetli nam ich pełną listę. Jeżeli zdecydujemy się na uczestnictwo w którejś z nich, to wystarczy, że klikniemy „dołącz" i... jazda! Jeśli akurat nie toczy się żadna rozgrywka, to możemy stworzyć własną. W tym celu wybieramy misję oraz tryb gry, a później wystarczy poczekać na innych złaknionych rozrywki graczy, którzy zechcą się do nas dołączyć.

Zanim przejdę do sedna sprawy, pozwólcie mi jeszcze na kilka uwag natury technicznej. Ku mojemu miłemu zaskoczeniu połączenie z serwerem jest całkiem stabilne, nie ma żadnych dużych opóźnień i nawet bez stałego łącza można sobie miło pograć. Jedynym problemem, jaki dotychczas zauważyłem, jest niewielka ilość ludzi chętnych do gry, ale wydaje mi się, że niebawem ten stan rzeczy powinien ulec zmianie. Wspominałem już wcześniej o konfigurowaniu naszej gry, ale warto jeszcze uściślić kilka spraw. W trybie rozgrywki wieloosobowej mamy do wyboru pięć misji (a właściwie cztery i scenariusze z singla), a każda z nich składa się przynajmniej z dwóch etapów, które możemy dowolnie wybierać. Do tego NAJEMNIK zawiera cztery nowe mapki, które przygotowano bardzo misternie właśnie z myślą o grze w kilka osób. W sumie jest więc dziewięć interesujących scenariuszy, które pozwolą graczom stoczyć iście kosmiczne potyczki i przysporzą im niezapomnianych wrażeń. Cała rozgrywka uzależniona jest od tego, na jaki typ gry się zdecydujemy. Tych możliwości jest naprawdę sporo, bo aż dziewięć, a większość z nich znamy dobrze

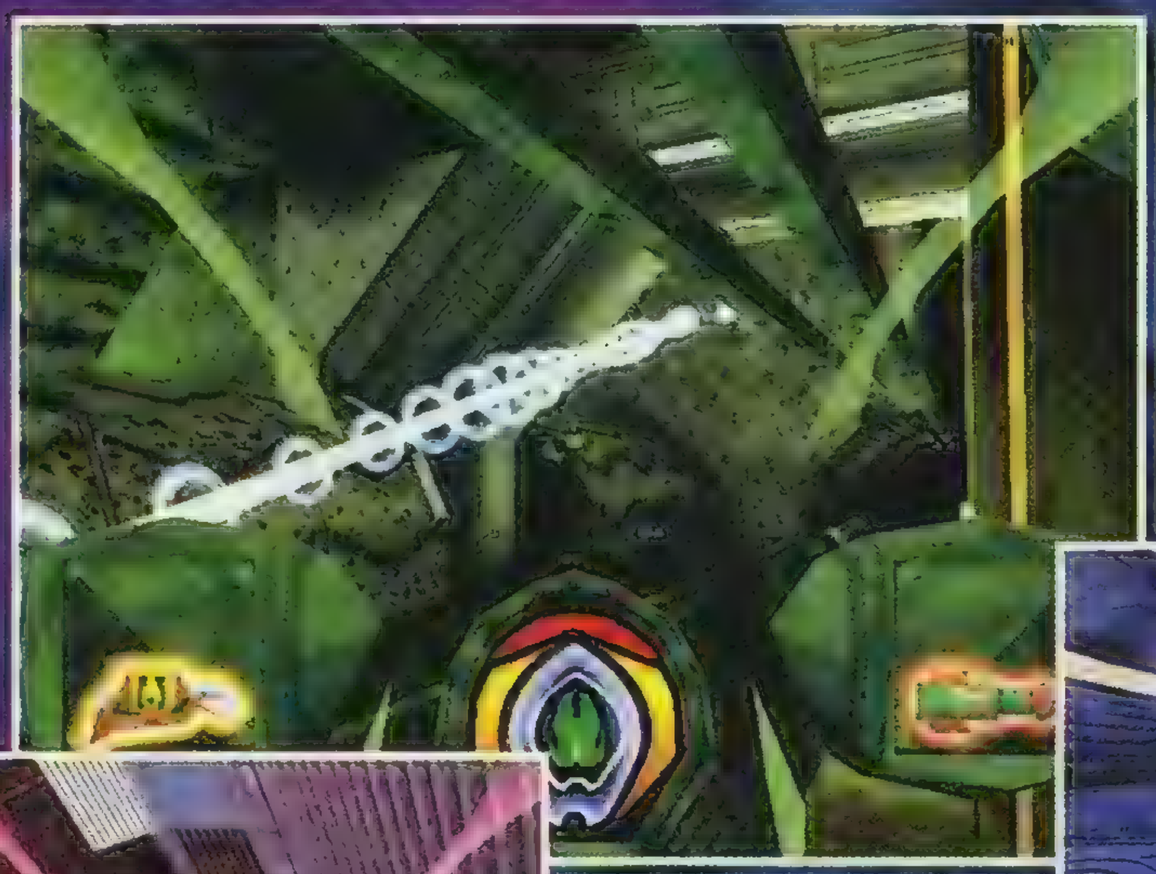


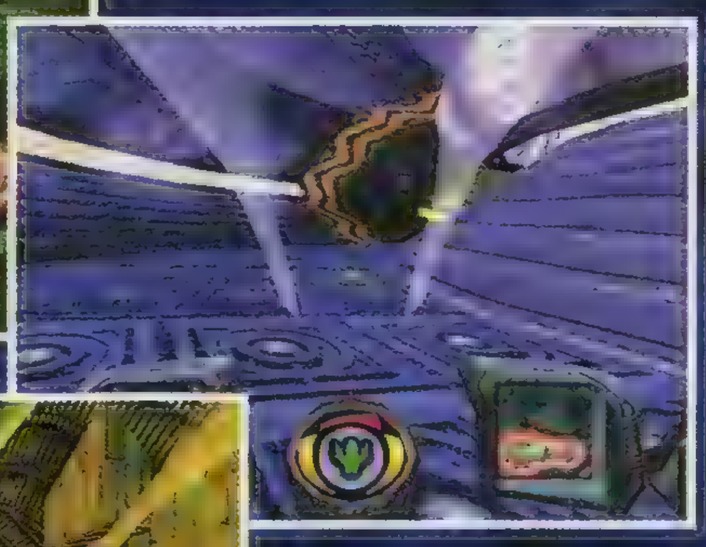


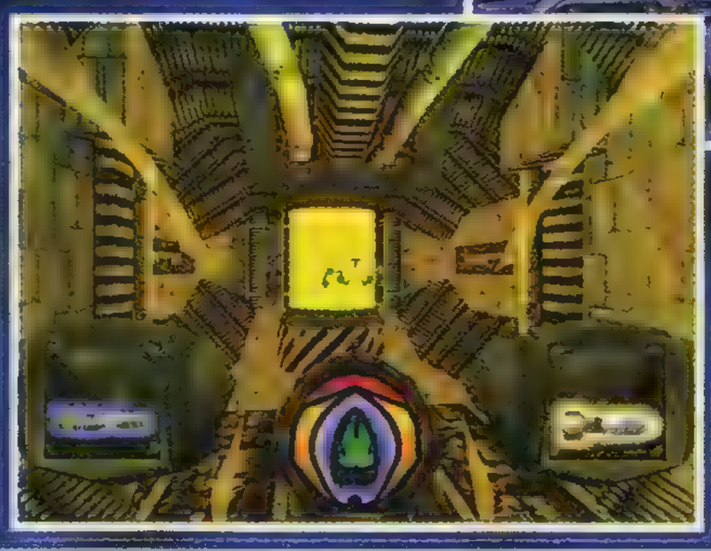
DESCENT 3 PL

NAJEMNIK W SIECI

Powoli lecisz ciasnym korytarzem, wypatrując niebezpieczeństwa, które może czaić się za każdym rogiem. Wokół Twojego statku, tuż za szybą, rozciąga się nieprzenikniony mrok; gdzieś tam czają się wrogowie – „nie masz żadnej szansy, ale ją wykorzystaj."







my także walczyć o kule, które zostawiają pokonani przez nas przeciwnicy (tryb Zbiory); jest też, oczywiście, możliwość konkurowania ze sobą w zmaganiach z innych produkcji FPP. Mamy więc tryb Anarchia, będący odpowiednikiem opcji deathmatch, oraz różne jego odmiany. Można walczyć o zdobycie flagi. Dla tych, którzy są znudzeni tymi oklepanymi rozgrywkami, programiści przygotowali możliwość wzięcia udziału w fantastycznym meczu o nazwie Monsterball. Zabawa w tym trybie jest naprawdę wyśmienita, choć wymaga dużych umiejętności. Dla wszystkich tych, którzy oczekują od gry czegoś więcej, przygotowano tryb Entropia. Tutaj będziecie mieli możliwość uczestniczenia w walce dwóch drużyn o wpływy nad danym poziomem. Każdy zespół ma do dyspozycji trzy bazy, które, co jest logiczne, należy utrzymać pod własną kontrolą. Aby wygrać, należy przejąć, przy pomocy zmutowanych wersji wirusa, bazy przeciwnika. W tym trybie dużą rolę odgrywa zgranie całej drużyny i szybkość, poparta dobrą koordynacją.

DŁUGA ZABAWA DLA PILOTÓW

To już wszystkie tryby gry, ale myślę, że i tak jest ich na tyle dużo, by zadowolić nawet najwybredniejszych graczy. Przyznam szczerze, że mnie najbardziej podoba się zwykła Anarchia. Tutaj każdy walczy z każdym o punkty i życie, a tocząc taką potyczkę najszybciej uczysz się nowych taktyk i raczej nie popełnisz dwa razy tego samego błędu (choć niektórzy osobnicy są w tej materii wyjątkowo uparci). Owszem, inne tryby także dostarczyły mi wielu wspaniałych wrażeń, ale szybko się nimi znudziłem. Uważam jednak, że tak duży wachlarz możliwości toczenia batalii jest potrzebny. Pozwala to nam bawić się DESCENT–em 3 przez wiele dni i nie nudzić się podczas kolejnych rozgrywek. Posiadając płytkę o nazwie DESCENT 3: NAJEMNIK mamy możliwość uprzyjemnienia sobie rozgrywki. Jest to produkt naprawdę dobry, choć chyba kierowany do prawdziwych miłośników tej serii. Nowe rozwiązania, jakie tu zastosowano, są tak pomyślane, by usprawnić grę zarówno w singlu, jak i w sieci. Szkoda, że producenci, śpiesząc się z wydaniem tego produktu na Gwiazdkę, trochę po macoszemu potraktowali tryb dla pojedynczego gracza. Miejmy nadzieję, że kolejne dodatki będą pod tym względem ciekawsze (w końcu nie każdy gracz w Polsce ma dostęp do Internetu). Jeśli jednak jesteś jednym z tych szczęśliwców, to będziesz zadowolony z możliwości, jakie oferuje gra wieloosobowa. Dla osób, które nie smigają po Necie, przeznaczono na otarcie łez świeżutką kampanię z D3:N. Pamiętajcie jednak, że jeżeli jeszcze nie graliście w Necie lub w sieci, to musicie spróbować. Dopiero podczas anarchistycznej potyczki przekonacie się, ile jest wart Wasz lotniczy kunszt, a widok wybuchających statków przeciwników poprawi humor nawet umarłemu...

Kynes

Interplay

www.interplay.com/descent3/fmerc.html

DYSTRYBUTOR PL – CD PROJEKT
STRONA PL – www.cdprojekt.com
TERMIN WYDANIA PL – JEST
PC WIN'95/98 Min. Pentium 133, 32 MB RAM

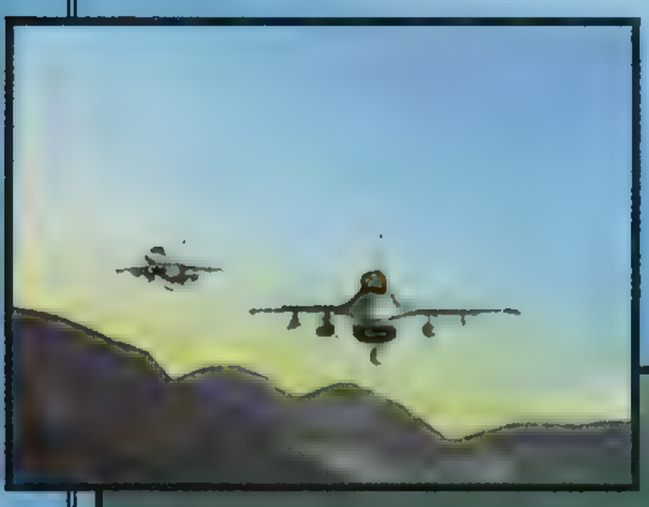
OCENA: 8/10

W 1995 STRATEGIC SIMULATIONS, INC. wydało pierwszą część FLANKER–a i w ten sposób wprowadziło spore zamieszanie na rynku komputerowych symulacji. Gra ta, w porównaniu z konkurencyjnymi produkcja-

mi, prezentowała się znakomicie. I chociaż w dzisiejszych czasach jej wygląd nie rzuci już nikogo na kolana, to trzeba przyznać, że realistyczny model lotu tej symulacji jest, nawet jak na obecne, wysokie standardy, bardzo dokładny. Wszystko to spowodowało, że produkt ten dla wielu fanów ciągle jest wyznacznikiem pewnego standardu w doskonałości symulacji. Właśnie dlatego programiści z SSI postanowili wydać swój symulator ponownie. Zadanie, jakie sobie postawili, nie jest małe, a biorąc pod uwagę konkurencję (taką jak chociażby FALCON 4.0) można nawet powiedzieć, że bardzo duże.

TYTUŁEM WSTĘPU

Każdy, kto zetknął się już z pierwowzorem opisywanego programu, nie będzie miał problemu z przystosowaniem się do tego, co oferuje najnowszy produkt SSI. Trzeba przyznać, że twórcy zadbali o to, by nasz pierwszy kontakt z grą był przyjemny. Na początku wita nas całkiem ładne demko, ukazujące bohatera w akcji. Następnie naszym oczom ukazuje się rozbudowane menu, które daje graczowi możliwość elastycznej integracji z programem. Widać, że twórcy starali się uczynić swój symulator bardziej przyjaznym dla niedoświadczonego gracza niż ma to miejsce w produktach konkurencji. Specjalnie dla początkujących stworzono tryb treningowy i muszę powiedzieć, że tak dobrej „szkoły" dawno nie widziałem. Naszymi poczynaniami kieruje doskonale zorientowany wirtualny instruktor, który tłumaczy wszystko w bardzo przystępny sposób, nie zapominając o najistotniejszych problemach. Oprócz najbardziej podstawowych zagadnień instruktor przybliży nam wszystkie manewry stosowane podczas walki, jak również zaznajomi z uzbrojeniem, w jakie wyposażono SU–27. Będziemy mogli wielokrotnie przećwiczyć te elementy lotu, które przysparzają początkującym najwięcej problemów (starty i lądowania na lotniskowcu, manewry wymijania itp.); gdy staniemy się już w pełni wartościowymi pilotami, możemy przejść do jednej z trzech opcji umożliwiających grę.



Akcja kampanii i wszystkich misji toczy się w okolicach Półwyspu Krymskiego, i bynajmniej nie jest to wadą programu. W kampanii wszystko jest bardzo ciekawie i logicznie poukładane, a różnorodność zadań sprawia, że gra szybko się nie znudzi.

Nie zapomniano także o miłośnikach podniebnych pojedynków. Gra daje nam możliwość stoczenia batalii z całą masą wrogich myśliwców (potyczki „jeden na jednego"). Zapomniałem dodać, że dla wszystkich lubiących wiedzieć, z czym przyjdzie im walczyć, przygotowano specjalną encyklopedię. Jak więc sami widzicie, gra oferuje bardzo dużo możliwości, a do tego dochodzi jeszcze bardzo łatwy w obsłudze edytor misji oraz możliwość grania w sieci lub przez Internet. Wykorzystując tę ostatnią opcję może się spotkać w necie nawet szesnastu graczy. Dodatkowo, dla tych, którzy grać będą w sieci, udostępniono program „Roger Wilco", służący do komunikacji głosowej. A wszystko to po to, by jak najbardziej urealnić rozgrywkę.

ROSYJSKA MYŚL TECHNICZNA

Napisałem już trochę o opcjach, jakie oferuje ten program, ale z pewnością są wśród Was tacy, którzy nigdy nie zetknęli się z samolotem SU–27. Dla nich właśnie postaram się pokrótce go scharakteryzować. Samolot ten zaprojektowano w Związku Radzieckim w latach siedemdziesiątych. Pod względem parametrów technicznych jest on porównywalny z amerykańskimi myśliwcami z przełomu lat 70. i 80. Ostateczna wersja, Flanker–B, weszła do seryjnej produkcji w roku 1986. Samolot ten wyposażono w przyrząd radarowy dalekiego zasięgu (tzw. radar doplerowski – przyp. red.) oraz w inne nowoczesne wyposażenie elektroniczne. SU–27 ma wbudowane na stałe działko obrotowe kalibru 23 lub 30 mm, a oprócz tego może przenosić dziesięć nowoczesnych rakiet powietrze–powietrze. Są wśród nich: para kierowanych radarem rakiet krótkiego zasięgu AA–10 Alamos, dwie rakiety dalekiego zasięgu AA–10 z radarowymi głowicami poszukiwania celu, dwie rakiety AA–10, naprowadzane czujnikiem ciepła, oraz cztery rakiety AA–8 lub AA–11. Warto dodać, że ta piekielna maszyna osiąga prędkość 2,3 Ma i ma zasięg do 3000 km. Wszystko to sprzyja pozytywnej ocenie tego samolotu. W grze mamy możliwość polatania nie tylko SU–27, ale też jego zmodyfikowaną wersją, czyli SU–33.

OBRAZ REALNY I ZACHŁANNY

FLANKER–a 2.0 charakteryzuje przede wszystkim bardzo dokładnie zbudowany model lotu. Lecąc SU–27 czujemy, że jest to maszyna bardzo sprawna, ale często też niepokorna. W zachowaniu przypomina chyba najbardziej MIG–a 29. Warto też wspomnieć, że ponieważ jest to samolot rosyjski, to informacje znajdujące się w kokpicie są nam przedstawione w języku naszych sąsiadów. Dla tych, którzy uczyli się jeszcze rosyjskiego w szkole, nie będzie to żadnym problemem, a dla pozostałych? No cóż, trzeba chyba zajrzeć do instrukcji lub do słownika. Kokpit wykonany jest bardzo ładnie; możemy rozglądać się na wszystkie strony i – oczywiście – podziwiać wspaniałe krajobrazy. A wierzcie mi, że jest co, gdyż model terenu jest po prostu przepiękny: każde miasto, wioska, drogi i poruszające się po nich pojazdy wyglądają jak prawdziwe! Długo można by się nad tym rozwodzić, ale najlepiej chyba po prostu zobaczyć to na własne oczy. Oczywiście w naszym dziwnym świecie nie ma nic za darmo. Minimalne wymagania sprzętowe, jakie podaje producent, to PENTIUM 166 MMX 32 MB RAM i akcelerator. Nie cieszcie się jednak, bo są to bardzo fantastyczne dane i chyba bardziej

FLANKER 2.0

THE COMBAT FLIGHT SIMULATOR

SU–27 Flanker–B jest przypuszczalnie najlepszym samolotem wielozadaniowym na świecie. Łączy on w sobie daleki zasięg, dużą szybkość i dobrą zwrotność z efektywnym wyposażeniem: ma bardzo sprawny radar pokładowy i kompleksowe, wszechstronne uzbrojenie

zbliżone do życzeń wielu graczy niż do rzeczywistych wymagań gry. Jeżeli macie taką konfigurację, to nawet nie próbujcie odpalać FLANKER–a! Sprawdzałem, jak wygląda rozgrywka na owym „minimum" i przyznam, że takiego pokazu „slajdów" dawno nie zdarzyło mi się oglądać. Gra pożera ogromne ilości zasobów Twojego komputera, dlatego polecam ją raczej posiadaczom PENTIUM II 450, 128 MB RAM i z RIVĄ TNT 32 MB na pokładzie. Dla pocieszenia dodam, że nawet przy najmniejszej ilości detali gra wciąż jest ładna i stanowi łakomy kąsek nawet dla najbardziej wybrednych.

NIE DAJ SIĘ ZESTRZELIĆ

W grze FLANKER 2.0 SI przeciwników wygląda bardzo dobrze, nie ma więc tutaj mowy o łatwym lataniu. Komputerowi wojownicy przestworzy są przebiegli i śmiercionośni. Warto wspomnieć o dokładnie odwzorowanym modelu uszkodzeń systemów, co daje graczowi w pełni realistyczne wrażenia, które sprawiają wiele przyjemności (lub nieprzyjemności) podczas rozgrywki. Wspominałem już wcześniej o doskonałej grafice, zapomniałem jednak nadmienić o pewnej ważnej sprawie. Otóż wszelkie pojazdy, samoloty czy statki są wrażliwe na nasze działania i w zależności od tego, w jaki sposób wroga maszyna zostanie trafiona, ujrzymy odpowiednio realistyczny efekt naszych poczynań. Wszystko to odbija się także na zachowaniu naszego pupila (zapomnijcie więc o wietrzeniu kabiny, lataniu bez skrzydeł czy temu podobnych fikołach).

Trochę gorzej prezentuje się oprawa dźwiękowa, bo chociaż producent zachwala doskonałe efekty 3D, to dla mnie były one mało przekonywujące. Nie wiem, czym jest to spowodowane, bo nigdy nie leciałem prawdziwym myśliwcem i być może dźwięki docierające do kabiny pilota rzeczywiście są tak stłumione, jednak dotychczas wydawane symulatory przyzwyczaiły nas do innego potraktowania tej sprawy. Nadmienię jeszcze, że muzyka, występująca jedynie w menu, jest bardzo ładna, ma podniosły charakter i przypomina całkiem niedawne czasy rosyjskiej potęgi (hłe, hłe) – ma w sobie to coś, co uderza w człowieka i zostaje mu w głowie na wiele dni.

BALSZOJE JEST TWOJE

Przyznaję, że gra ta może być trochę za trudna dla nowicjusza, chociaż twórcy dołożyli wszelkich starań, aby zadowolić każdego. Jednak walory tego programu docenią przede wszystkim weterani komputerowych symulacji. Jeżeli ktoś zdążył już zakochać się w FALCON–ie 4.0, to teraz będzie miał ciężki wybór. Dlaczego tak twierdzę? Otóż są to programy w pewnym sensie bardzo zbliżone, nawet pomimo wielu znaczących różnic w warstwie merytorycznej. Oba oferują doskonały model lotu, mają wspaniałą oprawę wizualną i po prostu wciągają gracza na wiele godzin – albo raczej dni i nocy. Przyznam, że przy ocenie brałem pod uwagę możliwe odczucia ludzi stawiających pierwsze kroki na drodze do mistrzostwa w pilotażu. Jeśli jednak czujesz się pewnie w kokpicie myśliwca i nie są to Twoje początki w roli pogromcy przestworzy, a przy tym jesteś szczęśliwym posiadaczem „mocnego sprzęta", to do podanej oceny możesz z czystym sumieniem dodać jeden punkt. Twórcy z STRATEGIC SIMULATIONS, INC. ponownie odwalili kawał dobrej roboty, a moje zastrzeżenia budzą jedynie wymagania sprzętowe. Taka jednak jest kolej rzeczy, że wszystko się rozwija, a wraz z rozwojem oprogramowania rosną wymogi, jakie są stawiane naszemu domowemu sprzętowi. Mimo to naprawdę warto zobaczyć tę grę w pełnej krasie, bo obecnie jest to chyba najlepiej zrobiony symulator lotniczy, łączący w sobie duży realizm z obłędnie dobrą grafiką. Liczy się też w miarę przystępna cena (99 zł), dzięki czemu żaden szanujący się miłośnik symulacji nie powinien zapomnieć o tym tytule.

Kynes

SSI

www.flanker2.com

DYSTRYBUTOR PL – PLAY IT
STRONA PL – www.playit.pl/content/premiery/grypc
TERMIN WYDANIA PL – STYCZEŃ 2000
PC WIN'95/98 Min. Pentium 166, 32 MB RAM

OCENA: 7/10

WINGS OF DESTINY

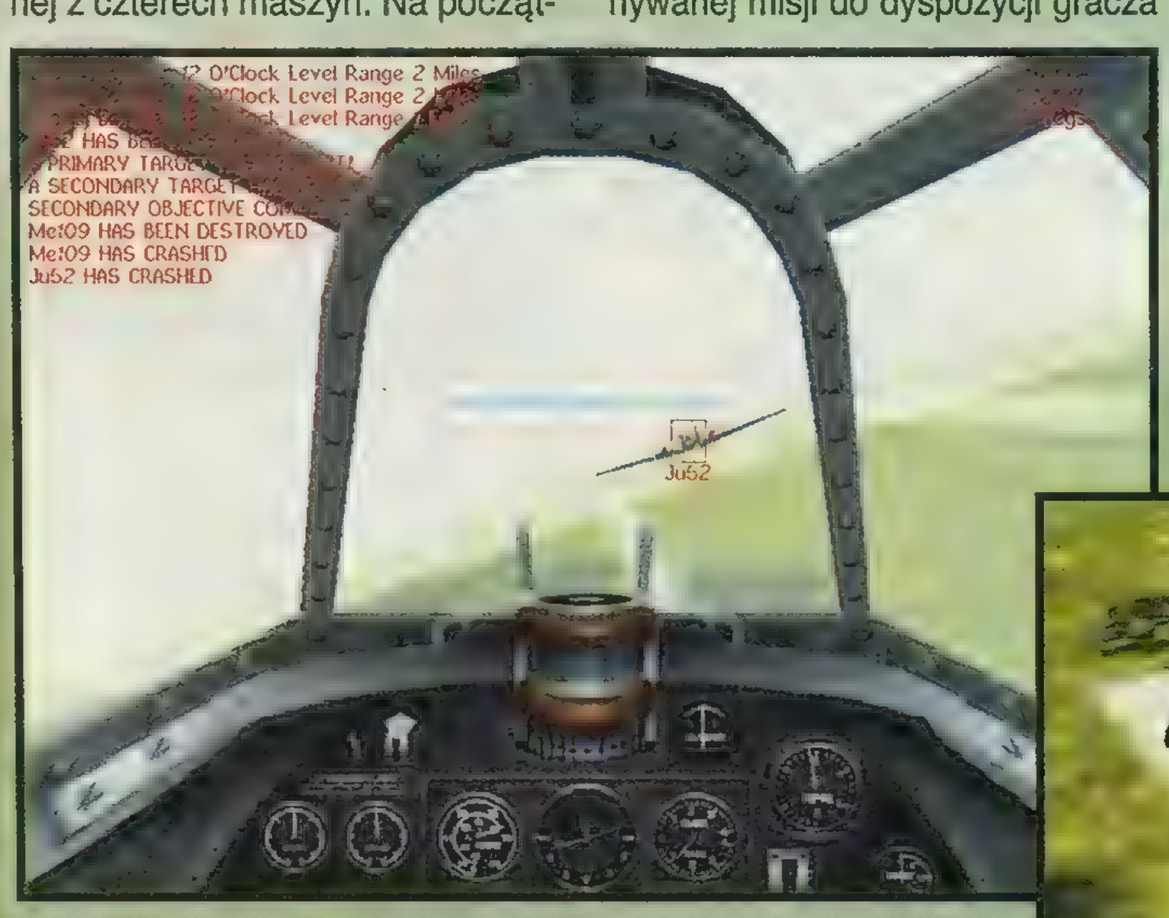
Lot odrzutowym Me–262 w tej epoce to doprawdy niezwykłe doznanie

II wojna światowa. Czas wielkich zniszczeń, ale i wielkich możliwości. Nigdy wcześniej ani nigdy później annały historyczne nie zanotowały tak wielu równie szybkich karier wojskowych. To wspaniałe czasy także dla pilotów, zwłaszcza ich elity – myśliwców.

Świeżo przeszkoleni kadeci, tuż po opuszczeniu szkoły lotniczej, trafiają na front – zarówno przed Johnem, jak i Fritzem otwierają się wspaniałe perspektywy. Cała gra to w zasadzie dwa komiksy. Jeden z nich opowiada o losach młodego, dzielnego pilota RAF–u, a drugi – o zmaganiach jego kolegi z drugiej strony frontu. Kolejne kartki przewracane są w miarę postępu działań wojennych. Zakończenie wersji brytyjskiej wszyscy znamy, jaki jest jednak finał historii bohaterów spod znaku Hakenkreuza? Sprawdźcie sami!

Można tu usiąść za sterami jednej z czterech maszyn. Na początku kampanii dostajemy, zależnie od wyboru strony, klasykę – Spitfire'a lub Messerschmitta Me–109. Dopiero zaliczając kolejne zadania uzyskamy dostęp od ciekawszych wehikułów: odrzutowego Me–262 oraz konia roboczego sił alianckich w Europie, potężnego myśliwca P–51 Mustang. O ile latanie maszynami tłokowymi jest, w gruncie rzeczy, za każdym razem podobne, to misje wykonywane na pokładzie Me–262 należą do ciekawszych zadań – o wiele większa szybkość maksymalna czy choćby inna reakcja na stery niż w normalnych maszynach przesądzają o jego wyjątkowości. Gdyby III Rzesza dysponowała większą ilością takich maszyn, to kto wie, być może losy II wojny światowej potoczyłyby się inaczej?

Uzbrojenie, jakie mamy tu do dyspozycji, jest mocno ograniczone. W zależności od rodzaju wykonywanej misji do dyspozycji gracza

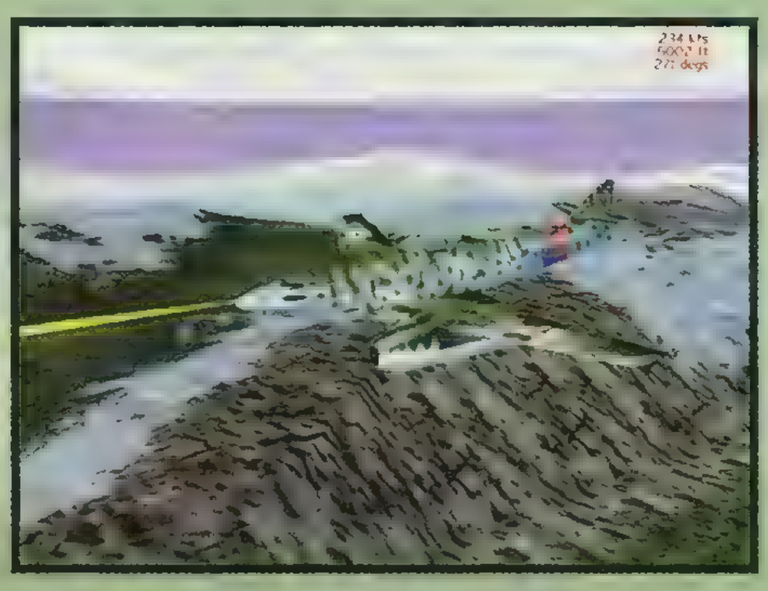


Ooops... Z tego to już chyba nie wyjdę...

oddano kilka działek, karabinów maszynowych lub bomby. No cóż – trudno porównywać ówczesne czasy ze współczesnym lotnictwem wojskowym, ale trochę brakuje mi dzisiejszej różnorodności narzędzi zniszczenia...

NAD TERENEM WROGA

Misji jest w sumie pięćdziesiąt, po dwadzieścia pięć dla każdej strony. Ich akcja rozgrywa się nad szeroko pojętym zachodnioeuropejskim teatrem działań wojennych. Latać można m.in. nad Norwegią, Morzem Śródziemnym, południową Anglią czy też północną Francją. Poziom trudności poszczególnych zadań jest dość zróżnicowany. Zaczynamy od spokojnego niszczenia bombowców lub transportowców, a jeśli nawet na horyzoncie pojawia się jakiś myśliwiec, to jego likwidacja nie jest zwykle obowiązkowa. Później jest już, niestety, pod górkę – trzeba zmagać się z coraz lepiej wyszkolonymi pilotami zwinnych Messerschmittów czy też, jeśli gramy po niewłaściwej stronie, Spitfire'ów. Oczywiście wszystko to w ogniu nie milknącej nawet na chwilę artylerii przeciwlotniczej. Od pewnego momentu ataki na cele stają się wręcz samobójcze, dlatego mocno zalecana jest gra najpierw po stronie aliantów, a dopiero potem zabawa na skrzydłach Luftwaffe. Loty po „słusznej" stronie można wręcz potraktować jako ćwiczebne, powoli wprowadzające w świat gry. Zabawa po stronie Osi to od razu skok na głęboką wodę. Dla niedoświadczonego gracza już pierwsza misja – likwidacja dział przeciwlotniczych w okolicy Narwiku – chwilę po starcie zakończy się na dnie fiordu.



LĄDOWANIE

Nie można wymagać od samolotów z tamtego okresu jakichś wyrafinowanych opcji sterowania, tym trudniej zarysować więc granicę pomiędzy strzelaniną i symulatorem. Biorąc jednak po uwagę oprawę gry oraz wykonanie poszczególnych misji, spokojnie można ją zaliczyć do pierwszego z tych gatunków. Zwykle wystarczy po prostu odnaleźć samolot wroga (ułatwiają to obwódki wokół wszystkich maszyn latających), ustawić się celownikiem mniej więcej w jego kierunku i nacisnąć spust. Najczęściej nawet kilka pocisków wystarczy do sprowadzenia go na ziemię (no, chyba że wybraliście maksymalnie realistyczny wariant gry). Grafika stoi na przyzwoitym, choć niezbyt wyrafinowanym poziomie – pod tym względem gra jest dość przeciętna. Jeśli ktoś woli samoloty nieco starsze niż nawet zabytkowy już F–4 Phantom, a nie przepada raczej za strzelaninami w stylu ACM1918, to czemu nie? Jednak pozostali gracze raczej nie znajdą tu nic specjalnego – ot, kolejna, dość mierna gra PSYGNOSIS–u, wydana gdzieś pomiędzy DRAKAN–em i WIP3OUT–em.

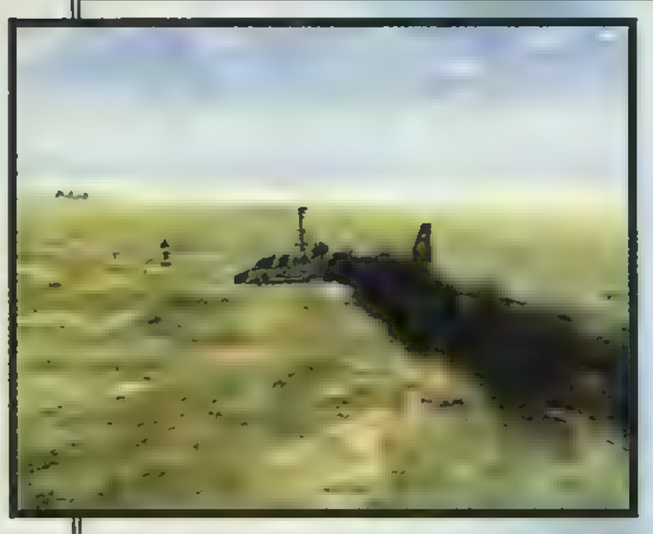
Pooh

Psygnosis
www.psygnosis.co.uk

DYSTRYBUTOR PL – NIEZNANY
STRONA PL – XXX
TERMIN WYDANIA PL – NIEZNANY
PC WIN'95/98 Min. Pentium 266, 64 MB RAM

OCENA: 5/10

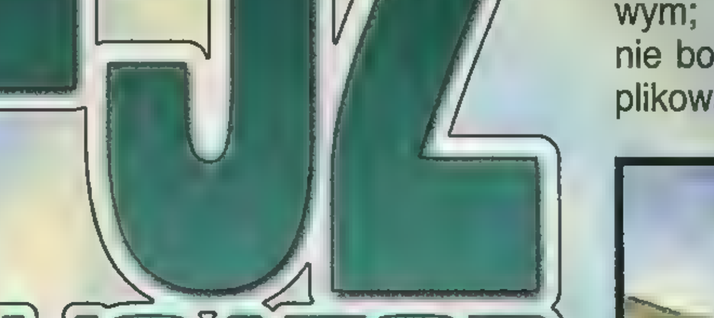
KA-52 TEAM ALLIGATOR



Na rynku symulatorów śmigłowców od jakiegoś czasu panuje cisza. Ale jest to cisza przed burzą. Oto bowiem nadchodzi prawdziwy wysyp wirtualnych wiropłatów, a zapoczątkowuje go właśnie TEAM ALLIGATOR. Gra jest sequelem wydanego półtora roku temu TEAM APACHE. Tym razem autorzy postanowili posadzić gracza z drugiej strony barykady, tj. w śmigłowcu „Made in Russia". ALLIGATOR jest kolejnym symulatorem z dużymi aspiracjami do realizmu, aczkolwiek nadal trzyma się kanonu zapoczątkowanego przez COMMANCHE. „Główny bohater" to dwumiejscowa wersja znanego większości „symulotników" Hokuma. Alligator ma wszystkie cechy prawdziwego Rosjanina: jest duży, ciężki, gwałtowny, niszczy wszystko, co stanie na jego drodze, oraz podobno najlepiej pilotuje się go po spożyciu. Niestety, ta ostatnia informacja nie została potwierdzona przez producenta... Tym, którzy nie wiedzą co to za maszyna, przypominam, że mówimy o śmigłowcu charakteryzującym się nietypową konstrukcją – siłę nośną wytwarzają tu dwa obracające się przeciwbieżnie wirniki główne, umieszczone jeden nad drugim. Ponieważ każdy z nich usiłuje obrócić maszynę lekko w lewo/prawo, działania obu redukują się wzajemnie i w Ka–52 zrezygnowano ze śmigła ogonowego.

Na początku gra zaskoczyła mnie możliwością wybrania rosyjskiego jako języka, w którym podawane są komunikaty. Niewiele zrozumiałem, ale ubaw miałem po pachy:) Model lotu jest dosyć dziwny. Przy włączeniu pełnego realizmu lata się tą maszyną dosyć ciężko – jest narowista, podobnie jak ta z TEAM APACHE. Ale, w przeciwieństwie do Apache, prawdziwy Ka–52 taki właśnie jest – cechę charakterystyczną śmigłowców o napędzie dwuwirnikowym stanowi pewna gwałtowność reakcji na ruchy drążka. Ciekawe tylko, czy programiści po prostu w roztargnieniu powtórzyli błędy z TEAM APACHE, czy też świadomie stworzyli taki model lotu...

Śmigłowiec ma tendencję do dużego ześlizgu przy wychyleniach drążka. Wiąże się to z natychmiastową utratą wysokości, którą trudno skontrować skokiem ogólnym (mocą silnika). Może to być niebezpieczne przy wykonywaniu ostrych zakrętów na małej wysokości tylko za pomocą wychylania drążka (przy dużej prędkości nie działa różnica momentów reakcyjnych wirników), dlatego na początku gry, przy braku doświadczenia, łatwo doprowadzić swoją maszyną do niekontrolowanego pomieszania buraków z kukurydzą na polu u Kostii. Jeśli autorzy mieli ambicję stworzenia realistycznego symulatora, to powinni przede wszystkim zauważyć, że prawdziwy Ka–52 posiada pionowy ster kierunku, taki jak w samolocie, za pomocą którego można zakręcać przy KAŻDEJ prędkości. Twoim zadaniem jest latać szybko i możliwie nisko, a to oznacza, że będziesz musiał potrenować wykonywanie szybkich zakrętów 20 metrów na ziemią. Grafika jest śliczna, aczkolwiek nie powaliła mnie na kolana. Teren jest plastyczny, a jego rzeźba – ładnie urozmaicona. Takie efekty to jednak obecnie standard. Na uwagę zasługuje duża ilość drzew oraz drobiazgowo wykonanych obiektów naziemnych. Czołgi i transportery są małe, z dużej odległości to czarne punkty na horyzoncie i często trudno orzec, czy owa ciemnoszara plamka jest już historią, czy jeszcze ją tworzy. Powtarza się casus TEAM APACHE – czasami strzelamy do zaznaczonych na HUD–zie prostokątów. Dużym minusem gry, szczególnie ze względu na jej zręcznościowy charakter, jest mała efektowność wybuchów; są małe i wyblakłe. Nie ma dymów buchających na 50 metrów w górę i głośnych, oślepiających eksplozji, od których sąsiad za ścianą może spaść z sedesu. Receptą na sukces jest działanie w zespole. Nie musisz koniecznie być asem przestworzy, choć nie zawadzi być takowym, lecz niezbędna jest umiejętność działania w zespole i dowodzenia nim. W niektórych misjach będziesz miał pod swoją komendą aż 16 śmigłowców i w takich przypadkach powodzenie będzie zależało głównie od dobrego podziału zadań między poszczególne klucze. Na Twojej głowie jest także troska o morale sołdatów – będziesz mógł m.in. wypłacać im żołd (aby zachować realizm sowieckiego wojska, nie rób tego za często:), poić ich wódką (człowiek nie wielbłąd, pić musi...) oraz nagradzać medalami (które i tak zaraz sprzedadzą). Ponadto w czasie misji uważaj na piechotę z ręcznymi wyrzutniami rakiet przeciwlotniczych – może zadać Ci bobu.



TEAM ALLIGATOR to symulator z dużym zacięciem zręcznościowym; jeśli lubisz postrzelać oraz nie boisz się nieco bardziej skomplikowanego modelu lotu, powinieneś spróbować – dużo ciekawych misji oraz intrygujący rosyjski klimat sprawią Ci dużo frajdy.

Gunman

Simis
www.simis.co.uk

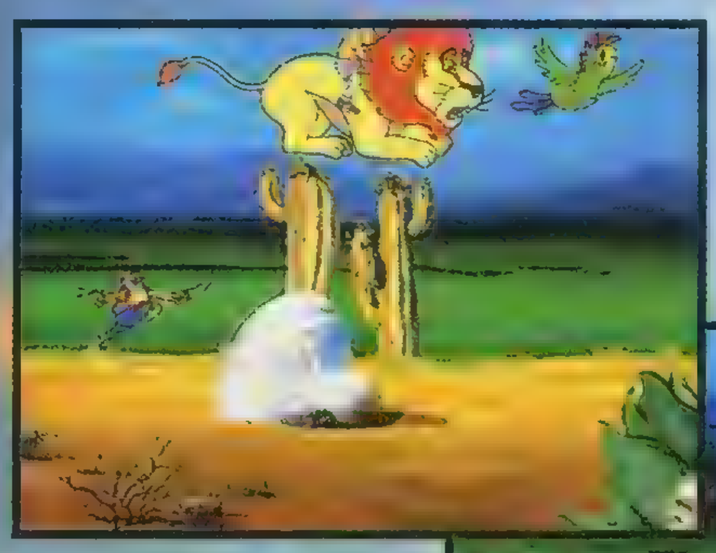
DYSTRYBUTOR PL – NIEZNANY
STRONA PL – XXX
TERMIN WYDANIA PL – NIEZNANY
PC WIN'95/98 Min. Pentium 200, 32 MB RAM

OCENA: 5/10

ADAŚ I PIRAT BARNABA

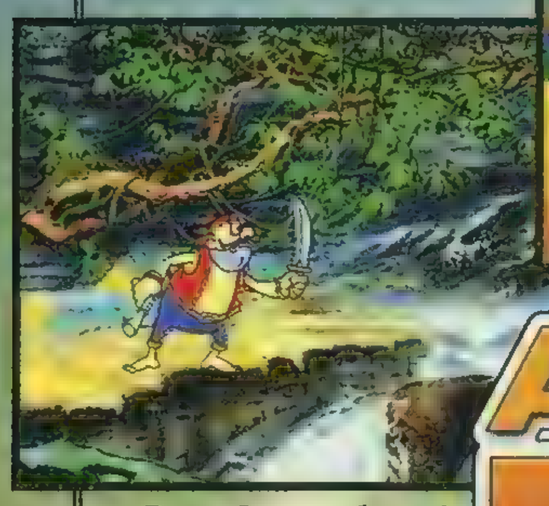
Bardzo cieszy mnie fakt, że na naszym rynku nadal pojawiają się gry przeznaczone dla młodszych odbiorców. Jako że sam jeszcze niedawno do nich należałem, postanowiłem zabrać się za napisanie recenzji gry pt. ADAŚ I PIRAT BARNABA, która wyszła ze stajni mało znanej firmy NIKITA. Kim jest Adaś? Chyba najprościej będzie powiedzieć, że to takie samo dziecko, jak osoby, do których kierowany jest ten produkt. A kim w takim razie jest Barnaba? Złym piratem o powierzchowności wywołującej ataki śmiechu. Jego statek rozbił się u wybrzeży Afryki. Kiedy tylko Barnaba wyszedł na ląd, od razu porwał kilka zwierząt, zamknął je w klatce i teraz chce sprzedać biedne maluchy do cyrku. A ponieważ Adaś już kiedyś miał okazję wykazać się hartem ducha, więc Papuga i tym razem poprosiła go o pomoc. (Papuga to ważna postać – będzie ona naszą towarzyszką przez całą grę).

AIPB jest połączeniem gry logicznej i zręcznościowej. Aby dojść do celu (tzn. uwolnić zwierzęta), musimy pokonać 20 zróżnicowanych etapów. Podczas zabawy z grą spotka nas wiele wspaniałych przygód – przeżyjemy, między innymi, lot samolotem (Adaś dostał go w nagrodę), przejedziemy się na grzbiecie Lwa (hmm, chyba skądś już to znamy:), poskaczemy trochę nad wodospadem (strasznie denerwujący etap), a także pomoczymy się w wodzie; przyjdzie nam też rozwiązać kilka zagadek. Oczywiście to nie wszystkie atrakcje. Jest ich przynajmniej tyle, co etapów, jednak nie chcę opowiadać o wszystkich – zepsułoby to Wam przyjemność płynącą z gry. Mogę tylko zdradzić, że w finale stoczymy pojedynek z Barnabą, ale kto go wygra, to zależy już tylko od Was. Podczas każdego etapu możemy skorzystać z pomocy (klawisz F1) – dostajemy dokładne informacje na temat stojących przed nami zadań, a także jakimi klawiszami sterujemy postacią. Ukończenie etapu rozpoznajemy po dźwięku trąbki, a Adaś podskakuje wtedy z radości.

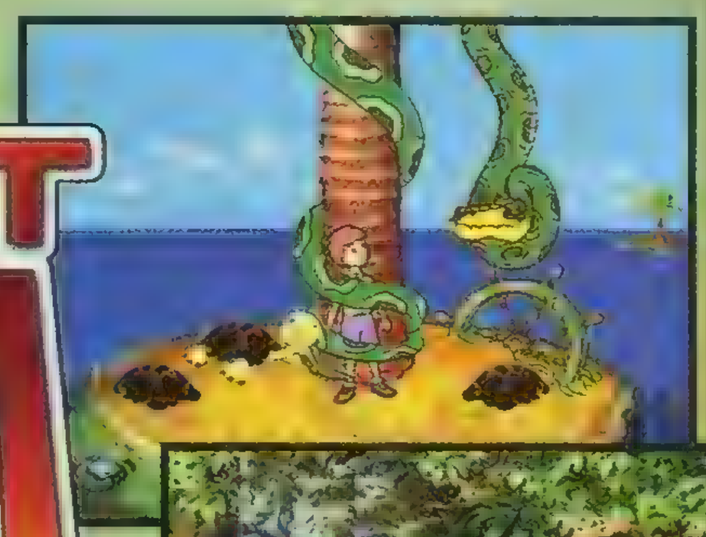


Byle do przodu!

Ooops, chyba zahaczyliśmy o kaktus

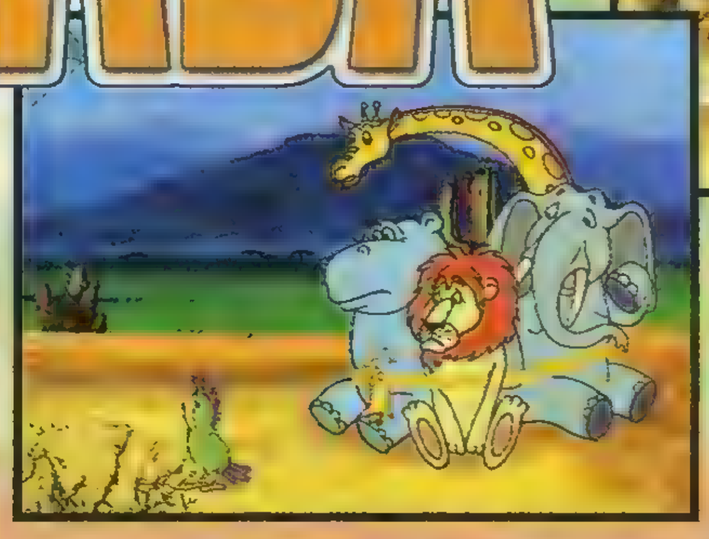


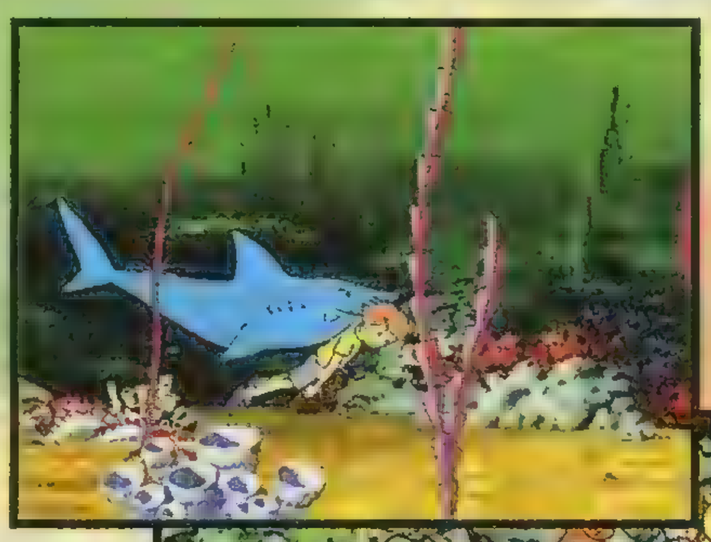
Barnaba we własnej osobie... aż promieniuje inteligencją:)



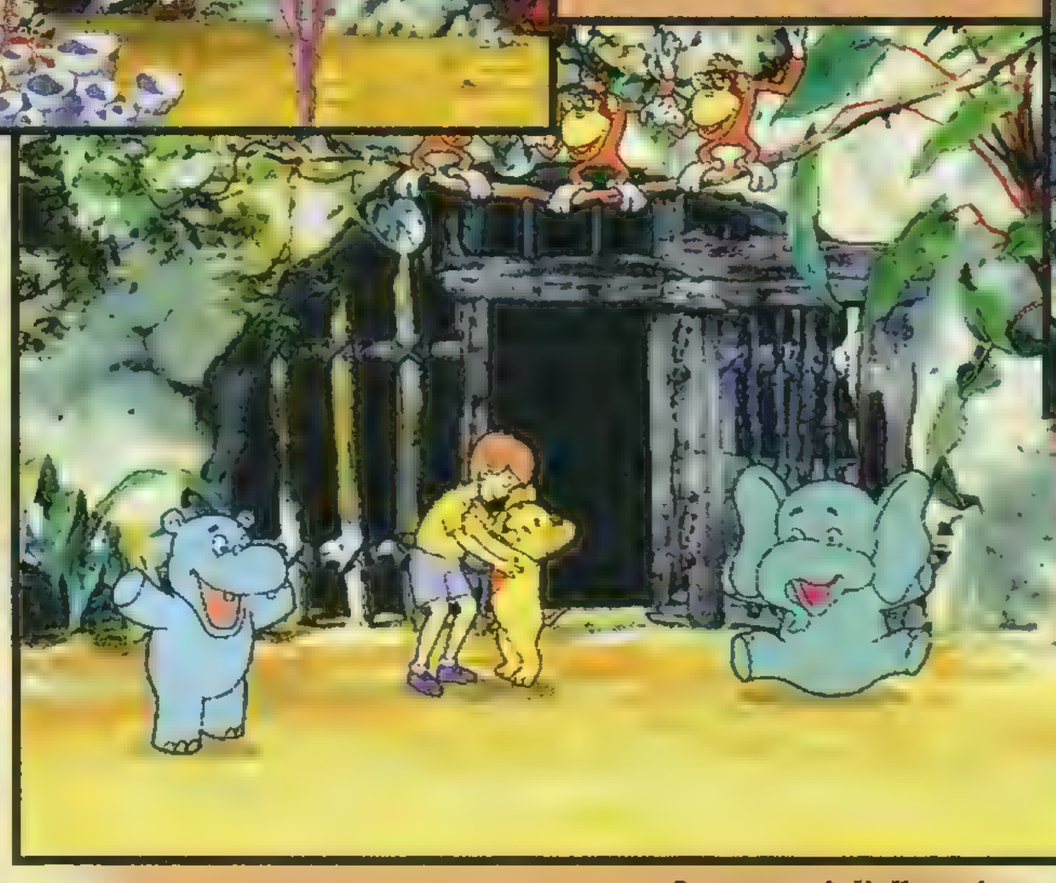
Czy mogę prosić o autograf?

Winny musi być ukarany!

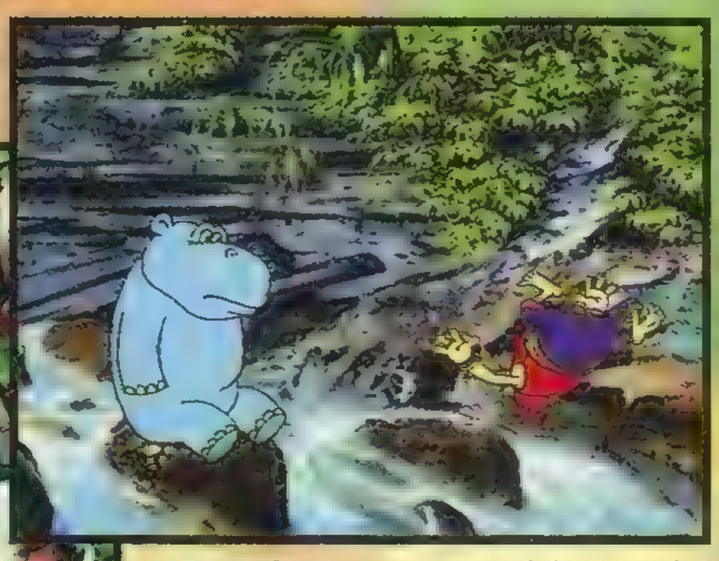




Szczęki – ostatnie starcie!



I wszyscy żyli długo i szczęśliwie



Barnaba ma ogromny tyłek! Prawda?

Gra tryska humorem, sama postać Barnaby jest bardzo komiczna – grubszczona przez firmę CD PROJEKT – widać, a raczej słychać, że nie robi ona tego po raz pierwszy! Usłyszeć tu można między innymi Piotra Fronczewskiego (ten aktor zadomowił się już chyba na stałe w świecie gier:), wcielającego się w rolę Pytona, którego spotykamy na wysepce. W roli Papugi występuje Jan Piechociński, Barnabie użyczył głosu Wiktor Zborowski, a głównemu bohaterowi Mateusz Klimek. Od strony dźwiękowej gra wypada równie dobrze, jak pod względem graficznym. Przez całą drogę towarzyszy nam miła muzyka i muszę przyznać, że patrząc na AIPB jestem zadowolony, a nawet zachwycony!

Czas na podsumowanie. W zasadzie powiedziałem Wam już wszystko, ale mogę dodać, że z AIPB bawiłem się bardzo dobrze i na pewno jeszcze kiedyś powrócę do tego produktu. Martwi mnie jednak fakt, że jestem już za stary na taką grę i przejście jej nie sprawiło mi kłopotu na żadnym z trzech poziomów trudności. Jednak nie zapominajmy, że jest to gra skierowana do dużo młodszych odbiorców niż ja, więc bez wahania polecam ten produkt!

Aha, zapomniałbym: gra kosztuje tylko 69 zł i w pudełku znajduje się bardzo sympatyczny prezent! Jaki? Nie męczcie mnie, bo i tak nie powiem! Wujek Murmur życzy miłej zabawy!

Murmur

Nikita
www.nikita.ru

DYSTRYBUTOR PL – CD PROJEKT
STRONA PL – www.cdprojekt.com
TERMIN WYDANIA PL – JEST
PC WIN'95/98 Min. Pentium 60, 32 MB RAM

OCENA: 7/10

Konkurs GTA2

Rodzina NEW S SERVICE i rodzina PLAY IT ogłaszają gangsterski konkurs GTA2. Świat zorganizowanej przestępczości, szara strefa, handel bronią, żywym towarem i różne inne fajne rzeczy mogą stanowić integralny element Twojego świata. Nie dygaj i bądź twardy!!! GTA2 to pozycja, która pozwoli Ci sprawdzić się w pojedynku z najtłustszymi parówami przestępczego świata!!! A oto pytania:

1. Jaki był tytuł dodatku do pierwszej części GTA?
2. Jak nazywa się bohater gry?
3. Podaj nazwy przynajmniej dwóch organizacji przestępczych pojawiających się w grze.

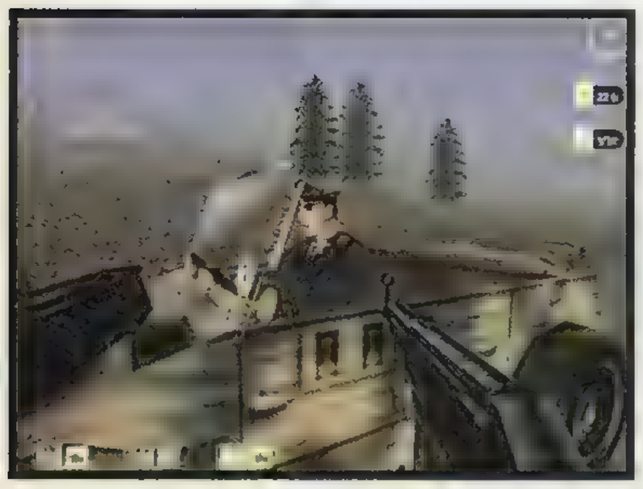
Kartki pocztowe z odpowiedziami i kuponem konkursowym nadsyłajcie na adres:

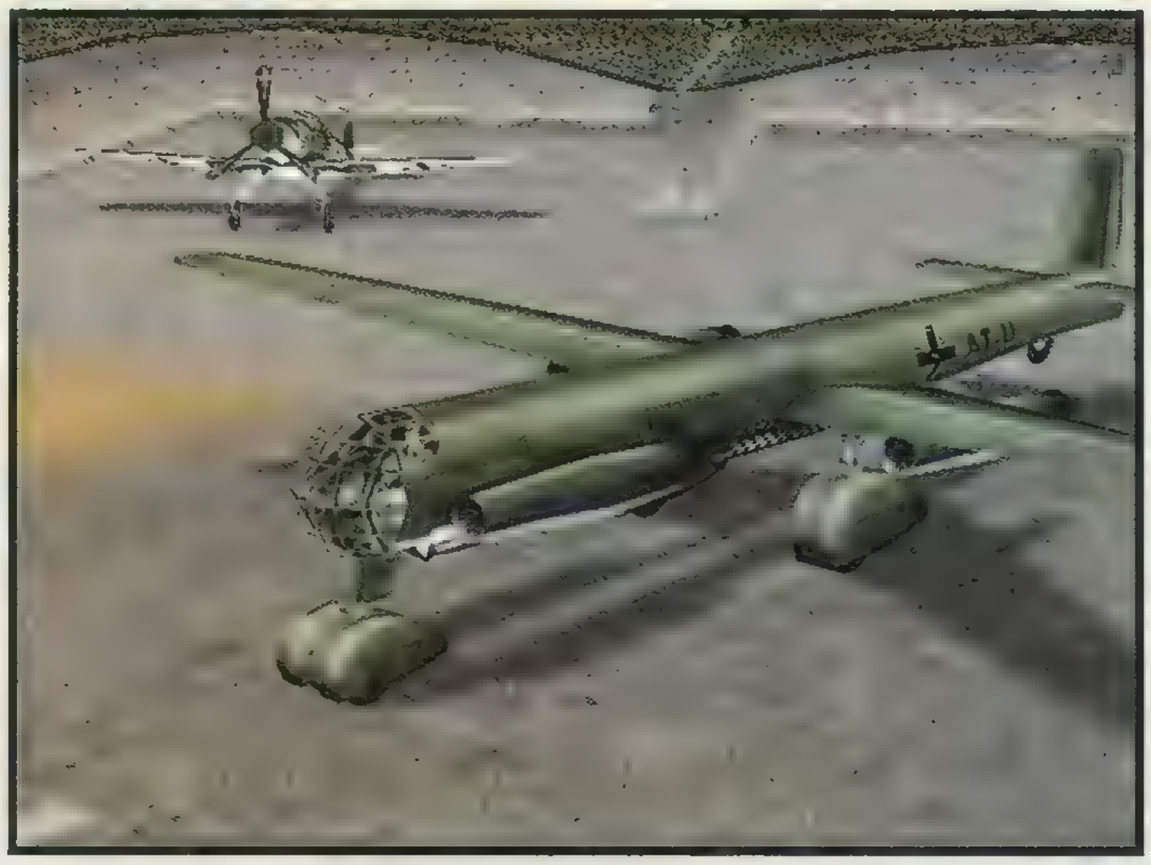
NEW S SERVICE
00 - 800
Warszawa 66
skr. poczt. 21

Lista prawdziwych bossów, do których trafi gra GTA2, zostanie opublikowana w numerze kwietniowym.

PS.
Uwaga na gruboszyjców!!!

HIDDEN AND DANGEROUS FIGHT FOR FREEDOM





Od ukazania się na rynku produktu naszych braci zza południowej granicy minęło już trochę czasu, więc starym, dobrym zwyczajem wydano zestaw nowych misji dla HIDDEN AND DANGEROUS, zatytułowany FIGHT FOR FREEDOM (przy okazji poprawiono kilka błędów zgłaszanych przez użytkowników wersji podstawowej).

W H&D:FFF można spróbować swych sił w trzech kampaniach. Pierwsza z nich rzuca naszych komandosów do... Polski. To znaczy – Polski rozumianej w jej powojennych granicach. W okresie, w którym rozgrywa się akcja gry, nikt przecież nie myślał o Prusach Wschodnich – miejscu akcji – jako o naszym terytorium. To właśnie tam Niemcy zlokalizowali swój tajny ośrodek badawczy, w którym trwają prace nad najnowszym modelem odrzutowego myśliwca Ju–287. To jeden z wariantów wunderwaffe, mającej przechylić szalę zwycięstwa na stronę Rzeszy. Zadaniem naszej drużyny jest infiltracja bazy, uratowanie przebywającego tam brytyjskiego szpiega, kradzież samolotu i dostarczenie go do Wielkiej Brytanii. Druga kampania rozgrywa się w Ardenach. Jest to w zasadzie główny element H&D:FFF i z niego wywodzi się podtytuł amerykańskiej wersji gry – DEVIL'S BRIDGE. Wojna wyraźnie zmierza ku końcowi i Niemcy przygotowują taktyczną zagrywkę na północy Francji. Jeśli uda się im przerzucić swe siły przez mosty na jednej z rzek, być może wojska aliantów znajdą się w potrzasku. Wniosek jest oczywisty – zadaniem sił specjalnych jest uniemożliwienie wykonania tego manewru, najlepiej przez zniszczenie tych przepraw. Z kolei akcja ostatniej kampanii rozgrywa się już po zakończeniu wojny, jednak Grecja nadal pogrążona jest w walce partyzanckiej. Nasilają się akty terroru, a Twój oddział zostaje wysłany w celu likwidacji jednej z najbardziej zuchwałych grup przestępczych.

Jeśli pokusimy się o porównanie z wersją podstawową, to widać, że poprawiono tu przede wszystkim inteligencję przeciwników – to właśnie do niej odnosiła się większość zastrzeżeń kierowanych do autorów gry. Inteligentniej zachowują się tu zarówno nasi kumple, którzy pozostawieni bez opieki potrafią w miarę skutecznie zająć się pojawiającym się wrogiem, jak też i przeciwnicy, chwilami stanowiący naprawdę trudny orzech do zgryzienia. Przy okazji nieco zróżnicowano także stopnie trudności gry – teraz „easy" jest naprawdę dość łatwy, a „hard" stanowi prawdziwe wyzwanie.

Kolejne zastrzeżenia dotyczyły planowania strategicznego, a więc tu też musiały pojawić się zmiany. Interfejs mapy stał się bardziej przejrzysty i prostszy w użyciu, co jest o tyle istotne, iż spora część misji, zwłaszcza tych bardziej zaawansowanych, rozgrywana jest właśnie z jego poziomu – tutaj koordynujemy działania poszczególnych żołnierzy, przejmując nad nimi kontrolę tylko w kluczowych momentach.

Dla fanów H&D gra ta jest, rzecz jasna, pozycją obowiązkową. Ich ulubione wątki zostały tu przyzwoicie rozwinięte, wpadki – poprawione, a oferowane misje są ciekawe i raczej przemyślane. Powiększono też dostępne zasoby broni, i to zarówno angielskiej, jak i niemieckiej – tej drugiej będziesz używać podczas tajnych misji, podobno aby uniknąć dekonspiracji (jeśli jednak strażnicy Cię zauważą, to i tak strzelają, ja, jeśli mam zginąć, to wolę ze stenem w ręku). Do tego gra różni się nieco od obecnej na rynku konkurencji. W porównaniu ze SPECOPS 2 czy DELTA FORCE 2 można tu znaleźć więcej elementów strategicznych – często dzielimy swą czteroosobową grupę na mniejsze jednostki, wykonujące oddzielne, ale zsynchronizowane ze sobą zadania. Gracze nie będący fanami H&D raczej mogą sobie ten tytuł odpuścić (zwłaszcza, że wymaga on posiadania podstawowej wersji gry:) – w końcu na rynku dostępnych jest kilka innych, nowszych gier (z moim ulubionym SWAT 3 na czele, ale to już jednak nieco inny gatunek). Pamiętajmy też, że w najbliższej przyszłości zapowiadanych jest kilka premier, a H&D już nieco się zestarzał... Na koniec drobna uwaga na temat: „Amerykanie a realia Europy Wschodniej". Misja pierwsza: w przebraniu niemieckiego oficera wjeżdżam na teren bazy lotniczej, która, jak już wspomniałem, według twórców gry zlokalizowana jest w Prusach Wschodnich. Podchodzę do wieży kontrolnej, unoszę głowę i cóż się ukazuje mym oczom? KIELCE! Brawo! Tak trzymać!

Pooh

Take 2 Interactive

www.hidden-and-dangerous.com

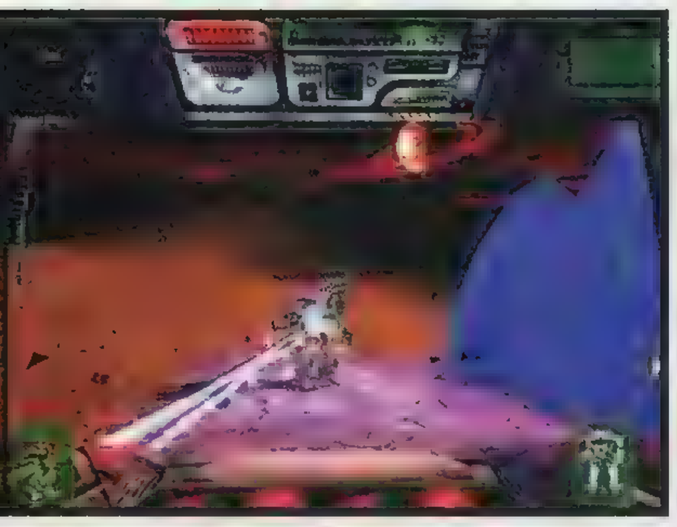
DYSTRYBUTOR PL – PLAY IT
STRONA PL – www.play-it.pl
TERMIN WYDANIA PL – NIEZNANY
PC WIN'95/98 Min. Pentium 200, 64 MB RAM

OCENA: 6/10

© 1999 VIRGIN INT Evolva

NEWS
SERVICE

© 1999 INTERPLAY Planescape: Torment



MECHWARRIOR 3 PIRATES MOON

Wojna z wrogimi klanami została zakończona. Wydawać by się mogło, że w całej Sferze Wewnętrznej zapanuje pokój. Niestety, nic z tego – z okolic Nowego Pasa spływają doniesienia o atakach piratów. Piloci mechów ponownie muszą stawić się na posterunku. Miejscem akcji jest planeta Veil. Słabsze w tej okolicy siły Federacji nie były w stanie powstrzymać niezidentyfikowanych, obcych sił przed opanowaniem planety. Chociaż nazywa się je „piratami", nie jest to do końca trafne określenie. No, chyba że za takowych uznamy także świetnie wyposażoną armię, dysponującą nie tylko małymi i średnimi jednostkami bojowymi, czołgami lub okrętami, ale także najnowszymi modelami mechów. Jak się okazuje, pracują dla nich doskonali piloci, w niczym nie ustępujący regularnym oddziałom federalnym. Te ostatnie czeka więc trudne zadanie przy rozpoznaniu sytuacji i pacyfikowaniu ewentualnych nieprzyjaciół. No cóż, „federalni" nigdy nie byli wyznaczani do zadań lekkich, łatwych i przyjemnych.

Przejdźmy jednak do właściwej rozgrywki. Na graczy oczekuje dwadzieścia misji, wśród których znajdziemy zarówno kampanię przeznaczoną dla wojsk federalnych, jak i dla zwolenników piratów. Cele są dość standardowe – ochrona baz, likwidacja umocnień wroga czy też przechwytywanie konwojów z zaopatrzeniem. W sumie nie ma tu żadnych nowości dla starych fanów MECHWARRIOR–a, jednak chyba wszyscy gracze czekają na nowe mechy. A jakże, jest ich sześć, więc łącznie z bohaterami wersji podstawowej mamy do dyspozycji nie dziesięć, nie piętnaście, ale... dwadzieścia pięć potężnych robotów bojowych! Nowe maszyny należą do dwóch tradycyjnych kategorii. CENTURION, CLINT II C oraz RYOKEN to mechy lekkie i szybkie, najlepiej sprawdzające się w misjach zwiadowczych. Owszem, wspomniane zalety są niepodważalne, jednak przyznam, że nie przepadam za tym rodzajem robotów. Jestem chyba tradycjonalistą – wolę pojazdy może mniej zwrotne, ale za to potężniejsze. Dla ludzi o podobnych preferencjach przewidziano także trzy pojazdy – MASAKARI, AWESOME oraz ATLAS. Atlas jest najpotężniejszy (100 ton), ale muszę przyznać, że za nim nie przepadam. W ogóle nie lubię humanoidalnych mechów. Niby mają kilka zalet (ładowność, lepsza manewrowość tułowia itd.), ale ich „wieżowata" sylwetka jest beznadziejna. Sterowanie czymś takim to jak kierowanie Statuą Wolności, a już od czasu GHOSTBUSTER 2 wiadomo, że nie jest to prosta sprawa.

W MW3:PM pojawiło się także pięć nowych rodzajów uzbrojenia. Niestety, nie ma tu jakichś wielkich nowości, nie wprowadzono też nowych kategorii broni, a jedynie rozbudowano istniejące: dodano nowe rodzaje dział (minigun), broni energetycznej (X–Pulse) oraz rakiet (MRM – Medium Range Missile, Thunderbolt). W sumie rozbudowuje to dostępny wcześniej arsenał, jednak w zasadzie nie wnosi nic nowego do rozgrywki.

Poza dodaniem nowych maszyn i uzbrojenia poprawiono także algorytmy gry. Muszę przyznać, że już MW3 był pod tym względem w ścisłej czołówce, a teraz jest jeszcze lepiej – przeciwnicy są inteligentniejsi, zaś trafienie ich podczas walki wymaga naprawdę niezłych zdolności manualnych. Poprawiono także (przynajmniej tak podają producenci) oświetlenie, dodając np. wyładowania atmosferyczne w bezpośrednim sąsiedztwie mecha podczas rozgrywania misji. Owszem, wszystko to wygląda pięknie (zresztą podobnie było już przedtem, w MW3), jednak podrasowanie grafiki okupiono sporymi wymaganiami sprzętowymi. Podawanie przez twórców gry PENTIUM 200 i 32 MB RAM jako „grywalnej" konfiguracji należy traktować z przymrużeniem oka – przy minimalnej konfiguracji można liczyć jedynie na minimalne efekty. Podkręcenie dowolnego parametru graficznego powoduje gwałtowny wzrost wymagań komputera, więc do płynnej gry przydałby się przynajmniej PIII 500 MHz ze 128 MB RAM oraz, oczywiście, porządny akcelerator graficzny.

W sumie, dla prawdziwych fanów i maniaków MECHWARRIOR–a dodatek PIRATE'S MOON to, oczywiście, pozycja obowiązkowa. Jeśli jednak gra podstawowa podobała się Wam „tak sobie", to i teraz możecie sobie odpuścić. Nie ma tu aż tak wielu nowych elementów, by przykuć uwagę graczy średnio zainteresowanych tym tematem.

Pooh

Hasbro Interactive
www.mechwarrior3.com

DYSTRYBUTOR PL – CD PROJEKT
STRONA PL – www.scprojekt.com
TERMIN WYDANIA PL – NIEZNANY
PC WIN'95/98 Min. Pentium 200, 32 MB RAM

OCENA: 6/10

Strefa Zrzutu

Witajcie w nowo powstałym dziale STREFA ZRZUTU! Będziecie mogli znaleźć tu recenzje gier, które wcześniej z pewnych przyczyn nie miały szansy na pojawienie się w naszym piśmie. Jednak zaznaczam, że gry, których opisy tu umieszczamy, wcale nie muszą od razu być gorsze od pozostałych, a wręcz przeciwnie! Czasem mogą to być naprawdę wartościowe i interesujące produkty, jednak ciężko jest napisać sensowny tekst na całą kolumnę o (na przykład) grze logicznej, więc po co bez sensu lać wodę? Właśnie dlatego powstał ten dział. A ja będę miał przyjemność go prowadzić. Życzę miłej lektury!

Murmur

AGROSY 2325

Gdybym mógł kogoś poprosić, aby mnie teraz uszczypnął, to zrobiłbym to od razu. Dlaczego? Hmm, dawno nie przeżyłem takiego szoku, widząc podobnie beznadziejną i totalnie kiczowatą grę! Fabuła jest tu banalna: w Ziemię uderza wielki kamień, który powoduję katastrofę na niewyobrażalną skalę. Cóż, temat to oklepany

i zupełnie nieoryginalny, ale lećmy dalej. Akcja gry dzieje się pod wodą. Wcielamy się w pilota statku – fajnie, w końcu coś nowego:) Sterowanie pojazdem jest niesamowicie trudne, więc zanim się z nim oswoiłem, zdążyłem zjeść kilkadziesiąt cukierków i wypić litr wody. A jak wygląda cała zabawa? Nijak – nużąca walka (przy użyciu torped) i totalny zawód.

Jeśli mam być szczery, to uruchamiając tę grę naprawdę cholernie się zdenerwowałem! Może przesadzam, ale moim zdaniem autorzy nie powinni wypuszczać takiego produktu. Grafika tu bardzo nieciekawa, dźwięki jeszcze można przeboleć, ale ogólnie – marnota.

Cóż mogę powiedzieć na koniec? Hmm, chyba tylko tyle, byście nie tykali tej giery nawet kijem!!! Brr, ale jestem zły, że to wpadło w moje ręce!

PS. Dzięki za cukierki, Kotku!

BITPLAYER, INC.
OCENA: 1/10

CHASE ACE 2

Czasami małe produkty mogą bardziej ucieszyć gracza niż naprawdę drogie tytuły, wychodzące spod skrzydeł znanych firm. Właśnie tak jest w przypadku CHASE ACE 2 – gry malutkiej, ale jakże wielkiej! Cóż, nie będę się nad tym rozwodził i od razu przejdę do konkretów. Wcielamy się tu w pilota statku, a naszym zadaniem jest niszczenie różnych przedmiotów, przeciwników, wieżyczek czy wreszcie docieranie w ustalone miejsca. Do wyboru mamy kilka maszyn, różniących się parametrami technicznymi i wyglądem, jest też parę sztuk dostępnej nam broni. Zabawa toczy się na platformach, które

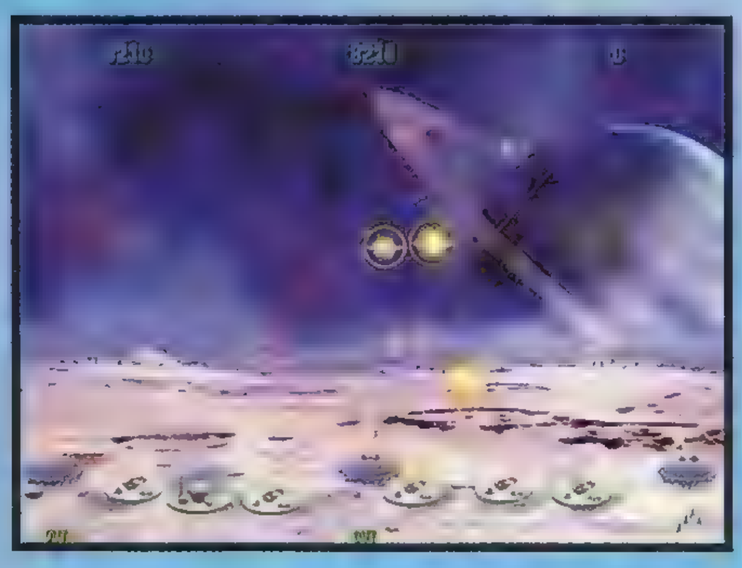
latają sobie gdzieś w przestrzeni kosmicznej – jeśli nie jesteśmy uważni, możemy z nich spaść i odlecieć hen, daleko... Na koniec dodam, że są tu dwa tryby gry: Arena i Course. Pod względem graficznym wszystko jest w porządku, ale bez jakichś bajerów; dźwiękowo również wygląda to przyzwoicie.

CHASE ACE 2 to naprawdę miły kąsek, zaś jego autorzy przygotowali nam niezłą zabawę. W dodatku, aby nie było jej za mało, można samemu tworzyć poziomy lub ściągać je z oficjalnej strony gry.

SPACE TIME FOAM
OCENA: 5/10

MISSILE COMMAND

Pamiętam czasy Atari. Pamiętam również pewną grę, która przykuwała mnie do ekranu telewizora na długie godziny, więc kiedy zobaczyłem ją na pececie, to wymiękłem!



Fabuła jest prosta – kosmici atakują Ziemię i musimy niszczyć (przy użyciu kursora, myszki i trzech działek) wszystkie lecące w naszą stronę pociski. Od czasu do czasu na ekranie pojawią się również strzelające do nas obce statki – je także należy unicestwiać. Rodzajów broni jest kilka, a do tego dochodzą bronie specjalne. Do wyboru mamy tryb Classic (widok 2D, jak za dawnych czasów) oraz tryb Ultimate (świetna zabawa w pełnym 3D!). Oprócz tego gra oferuje również zabawę po sieci, przez kabelek, modem i w Internecie.

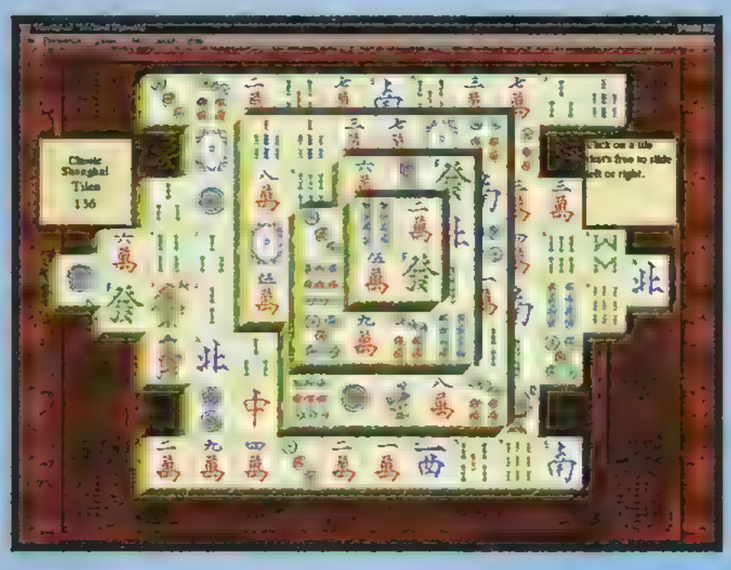
MC wygląda bardzo ładnie, szczególnie w trybie 3D, a poza tym wykorzystuje 3DFX–a. Oprawa, zarówno dźwiękowa, jak i muzyczna, wypada naprawdę bardzo pozytywnie.

Ogólnie rzecz biorąc, produkt ten zapewni Wam kupę naprawdę dobrej zabawy na długie godziny. Szczerze go polecam i kończę, bo nie mogę się doczekać przejścia do następnej misji!

HASBRO INTERACTIVE
OCENA: 6/10

SHANGHAI: SECOND DYNASTY

Zawsze jest tak, że po jakimś czasie nasze ulubione gry tracą urok i przestajemy w nie przycinać, jednak rzadko zdarza się, by ktoś „odgrzał" stary produkt w taki sposób, że znowu mamy ochotę zarwać kilka nocek...



Tytuł SHANGHAI: SECOND DYNASTY może się Wam z niczym nie kojarzyć, ale gdy tylko spojrzycie na screeny, od razu nasunie się myśl: „Gdzieś już to widzieliśmy!". Cała zabawa polega na dobieraniu identycznych klocków, a gra posiada 4 tryby: Shanghai, Kids, Mah–Jongg i po sieci. We wszystkich opcjach możemy ustawić kilka elementów (np. poziom, układ klocków); możemy grać na czas, warto też zmierzyć się z komputerem. Jeśli mamy problemy, to nic nie stoi na przeszkodzie, by zajrzeć do całkiem obszernej instrukcji – niestety, język angielski jest tu obowiązkowy.

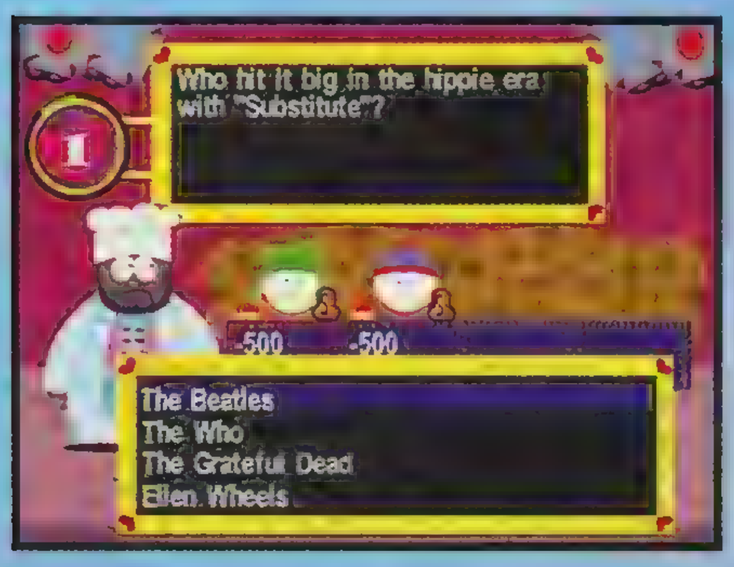
Całość opatrzona jest bardzo przyjemną grafiką oraz dźwiękiem.

Jeśli lubisz zabawy logiczne, to S:SD powinien przypaść Ci do gustu. Mnie osobiście ta gra bardzo się podoba i cieszę się, że ktoś postanowił odgrzać ten pomysł sprzed wielu lat.

ACTIVISION
OCENA: 5/10

SOUTH PARK CHEF'S LUVSHACK

Hej, fani serialu „South Park"! Szykujcie się na prawdziwy quiz!!! Na dobry początek mamy bardzo miłe intro – świetny teledysk, którego akcja rozgrywa się w dobrze znanych klimatach z filmu. Dalej również jest bardzo przyjemnie: oto quiz prowadzony przez Chefa. Kojarzymy tego osobnika? Oczywiście, jest to przecież postać z kreskówki. Po wybraniu przez gracza odpowiedniej kategorii pojawia się pytanie. Osoba, która pierwsza naciśnie guzik, udziela odpowiedzi – za prawidłową dostaje punkty, natomiast traci je podając błędną. Jednocześnie mogą grać aż 4 osoby (każda wybiera jednego bohatera z serialu). Całą rozgrywkę podzielono na rundy, od czasu do czasu przyjdzie nam też zabawić się w różne minigierki. Jest także moż-



liwość wybrania stawki, o którą pragnie się zagrać. Od decyzji gracza zależy, czy będzie to szybki quiz, czy może nieco dłuższy. Gra jest kolorowa i posiada miłą oprawę dźwiękową, a komentarze momentami wręcz powalają na ziemię! Humor tryska na wszystkie strony, zresztą nie mogłoby być inaczej – przecież to SOUTH PARK! SPCL jest interesująca grą, jednak nie na dłuższą metę – radzę potraktować ją tylko jako ciekawostkę.

ACCLAIM ENTERTAINMENT
OCENA: 3/10

WAR IN HEAVEN

Tytuł jest zachęcający, a jak wygląda sama gra? WIH to klasyczne FPP. Wcielamy się tu w przedstawiciela strony złej (Fallen) lub dobrej (Divine). Jak w każdej grze tego typu, naszym zadaniem jest wykonanie pewnej misji – o jej ce-

lu dowiadujemy się przed rozpoczęciem zabawy. Walczymy przy użyciu różnych broni, np. maczug, latających gwoździ, mieczy itd., a od czasu do czasu przyjdzie nam także skorzystać z jakiegoś specjału. Po drodze czytamy różne księgi, znajdujemy klucze, spotykamy przeciwników – normalka. Bez problemu rozwalamy przedmioty, a po naszych wrogach nie pozosta-

ją nawet najmniejsze ślady, gdyż po prostu wyparowują! Ciosy przeciwników możemy blokować, i to chyba jest najciekawsze rozwiązanie w całej grze. Pod względem graficznym WAR IN HEAVEN prezentuje się nieźle. Może gra jest trochę kanciasta i mało zaskakująca, ale ogólnie może się podobać. Dźwięki są tu na poziomie, a szczególnie podobają mi się głosy rozlegające się podczas czytania ksiąg. Podsumowując, muszę stwierdzić WIH, że jest produktem ciekawym i bardzo podoba mi się jego idea. Wykonanie może nie jest najlepsze i gra często się wiesza, ale jeśli nie masz aktualnie nic innego pod ręką, to możesz sobie spokojnie pograć.

ETERNAL WARRIORS
OCENA: 5/10

WHO WANTS TO BE A MILLIONAIRE

Milion dolarów to kupa forsy, lecz jeśli nie boisz się o nią zagrać, to sięgnij po WHO WANTS TO BE A MILLIONAIRE. Zasady są proste – zadają nam pytania, a my każdą prawidłową odpowiedzią podwajamy swój majątek. Popełniając błąd tracimy wszystko i... do widzenia! Stawki, o jakie tu gramy, wahają się od stu aż do miliona dolarów. W razie problemów z odpowiedzią możemy skorzystać z trzech kół ratunkowych: pod-

powiedzi publiczności, telefonu do znajomej lub 50:50. Jeśli i to nie pomoże, możemy zakończyć grę w dowolnie wybranej chwili i odejść z wywalczoną już kwotą. Możemy bawić się sami lub ze znajomymi – w razie większej ilości graczy trze-

ba przejść eliminacje podobne do tych z programu na TVN–ie. Grafika w tego typu grach jest mało ważna, ale należy zauważyć, że pod tym względem WWTBAM niczym nas nie zaskakuje. Muzyka, którą tu słyszymy, jest podobna do tej ze znanego z polskiej telewizji teleturnieju „Milionerzy", a całość komentuje prowadzący o dość charakterystycznym głosie.

Ogólnie rzecz biorąc, zabawa jest dobra, ale nie na dłuższą metę – lepiej zagrać naprawdę.

DISNEY INTERACTIVE
OCENA: 3/10

X–COM COLLECTOR'S EDITION

Sądzę, że opisywanych tu tytułów nie ma sensu przedstawiać, gdyż są one wszystkim dobrze znane. Mniej więcej 6 lat temu na rynku pojawiła się gra X–COM: UFO DEFENSE. Zrobiła ona ogromną furorę. Ufoki atakują Ziemię – ten pomysł naprawdę był na czasie! Jakiś rok później pojawiła się druga część, pod tytułem X–COM 2: TERROR FROM THE DEEP. Tym razem ufoki zaatakowały głębiny naszej kochanej planety, a gra zyskała nie mniejszy rozgłos niż jej poprzedniczka. Dwa lata temu pojawiła

się 3 część serii, zatytułowana X–COM 3: APOCALYPSE. Nowa, lepsza grafika, zmieniony interfejs, trochę inne zasady i... również udany produkt. Teraz, po kilku latach, firma MICROPROSE obdarzyła nas pakietem zawierającym wszystkie te trzy perełki.

Zmian wprowadzono niewiele – trochę nowych dźwięków, bardziej nastrojowa muzyczka... i to praktycznie wszystko (no, zapomniałem o instrukcji, którą dodano do każdej gry).

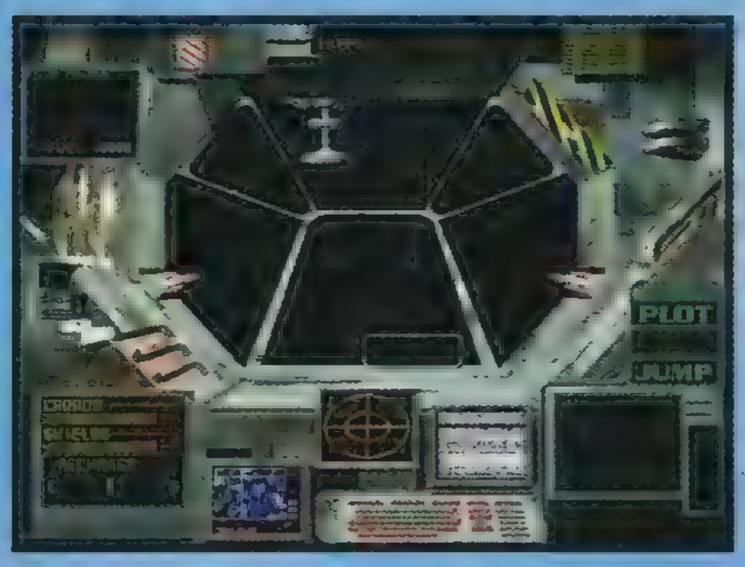
Wydanie takiego packa to naprawdę dobry pomysł, ale uważam, że autorzy powinni byli wprowadzić o wiele więcej zmian. Ponieważ jednak nawet po tylu latach gry te przytrzymały mnie przed monitorem przez długie godziny, więc stawiam opisywanemu zestawowi piątkę!

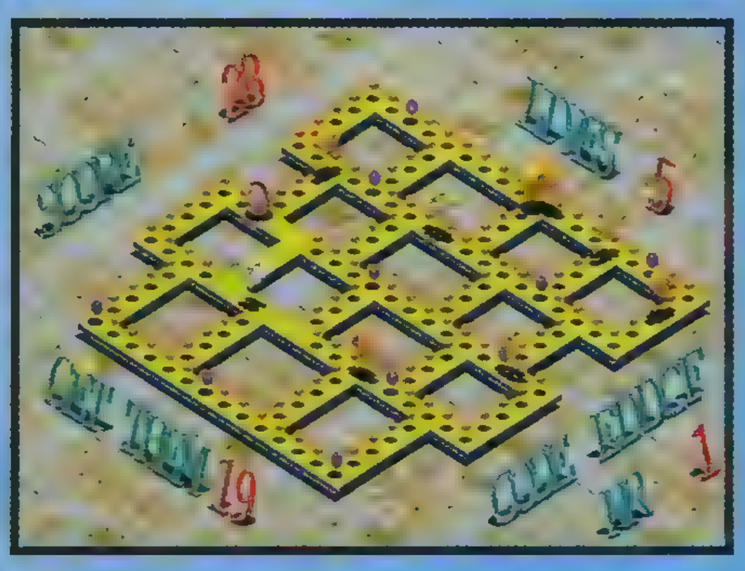
MICROPROSE
OCENA: 5/10

Strefa Zrzutu

ARCADE GAMES

Czasy, gdy tylko nieliczni cieszyli się z posiadania komputerów w domu i szaleli, kiedy tylko zechcieli, a cała reszta musiała się w tym celu udawać do tzw. „salonów gier", już dawno minęły. I całe szczęście! Dziś jednak miło jest przypomnieć sobie niektóre „za-





bawki" z tamtych słodkich lat. Dobrą do tego okazją jest kontakt z produktem pt. ARCADE GAMES – pakietem kilkunastu gier, które opierają się na starych jak świat pomysłach, lecz unowocześnionych o nową, poprawioną oprawę. Z bardziej znanych gier (i sądzę, że nawet do tej pory nie zapomnianych przez niegdysiejszych milusińskich) mogę wymienić takie tytuły, jak: PACMAN 3D, ALIEN INVADERS, ASTEROIDS 3D, JUMP IN BUMP,

MAD BOMBER, MISSILE LAUNCH 2000, MOON BUGGY czy MOONLANDER. Jest ich oczywiście „trochę" więcej, ale nie ma tu miejsca na wspominanie o wszystkich.

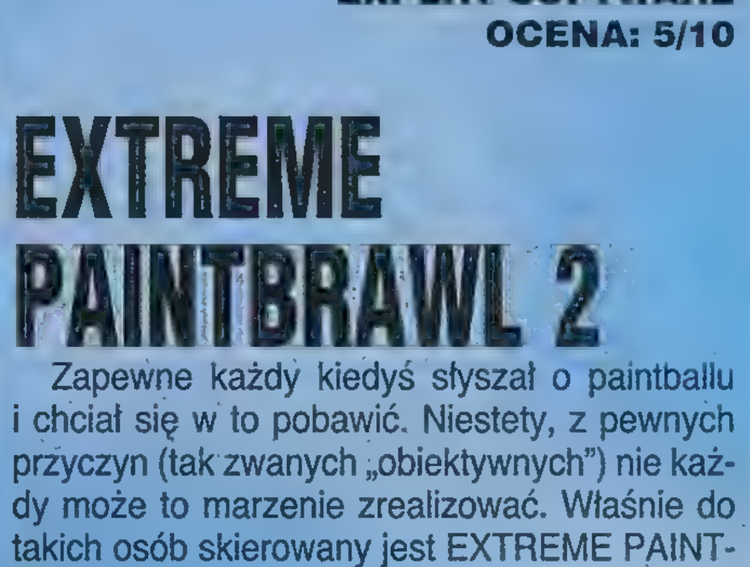
Ogólnie rzecz biorąc, wszystkie te miłe starocie „posiadły" nową (i oczywiście lepszą!) oprawę graficzną, a pod względem dźwiękowym także mamy tu więcej zysków niż strat. Mimo zaistnienia tych wszystkich zmian są to nadal te same stare, dobre gry, w które potrafiliśmy bawić się całymi dniami i nocami. Bardzo się cieszę, że ukazał się ten pakiet, bo dawno już nie spędziłem przy komputerze tyle czasu, wspominając te piękne lata, kiedy to grafika nie odgrywała praktycznie żadnej roli, a liczył się jedynie dobry pomysł i... grywalność. Zdecydowanie polecam!

EXPERT SOFTWARE
OCENA: 5/10

EXTREME PAINTBRAWL 2

Zapewne każdy kiedyś słyszał o paintballu i chciał się w to pobawić. Niestety, z pewnych przyczyn (tak zwanych „obiektywnych") nie każdy może to marzenie zrealizować. Właśnie do takich osób skierowany jest EXTREME PAINTBRAWL 2.

Cóż, nie odkryję zapewne Ameryki, jeśli powiem, że mamy tu do czynienia ze strzelaniną z widokiem z pierwszej osoby. Naszym zadaniem jest dowodzenie pięcioosobową grupą kolesi wyposażonych w pistolety na farbę. Zaba-



wa polega na tym, aby wyeliminować cały zespół przeciwnika. Nie trzeba go gryźć i drapać: wystarczy trafić oponenta tak, by stanął on z rękoma podniesionymi do góry. Ale nie czyni tego z tchórzostwa – takie są po prostu reguły. W EP2 mamy dwa tryby gry: Instant Action i Season Play. W tym drugim zabawa toczy się na całego, bo od wygranej zależy ilość gotówki, jaką otrzymamy, a od niej z kolei jakość posiadanej broni. W dodatku walczymy w kilku całkiem przyzwoitych lokacjach.

Grafika w EP2 jest przeciętna, często zdarza się, że postacie przechodzą przez ściany albo nawet znikają po trafieniu. Już dużo lepiej wypada dźwięk, chociaż sama muzyka, w sumie nie za bardzo pasuje do tego wszystkiego – ale nie myślcie od razu, że jest zła.

EXTREME PAINTBRAWL 2 jest bardzo ciekawą grą i jeśli ktoś lubi sobie postrzelać unikając przy tym rozlewu krwi, to niech śmiało za nią chwyta.

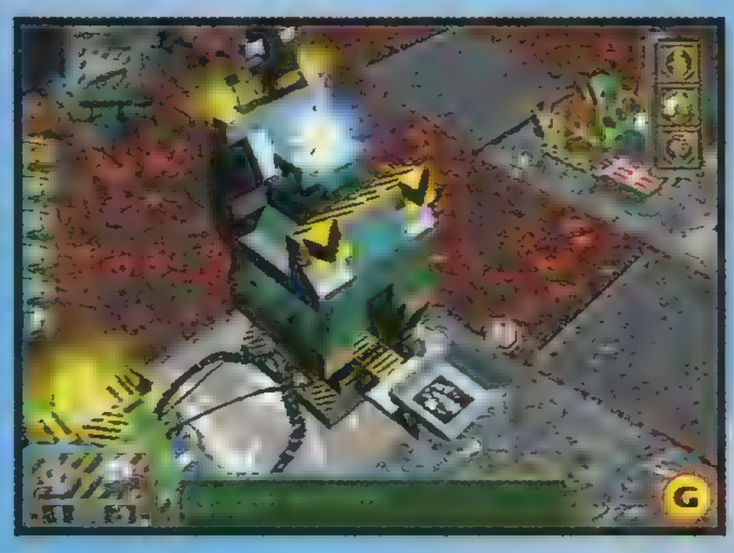
HEADGAMES
OCENA: 5/10

LEGO ROCK RAIDERS

Klocki Lego to wynalazek, który chyba już do końca świata będzie w naszych domach miłym i z radością witanym gościem. Bawiliśmy się nimi my, będą się nimi bawić nasze dzieci, a może

nawet i wnuki. Hmm, ale dlaczego miałyby to robić tylko w prawdziwym świecie? Niech pobawią się trochę w wirtualnym:) Nie będę się zagłębiał w fabułę tej gry, gdyż nie chcę Wam psuć radości jej odkrywania podczas oglądania bardzo fajnego intra, przejdźmy więc do rzeczy! W LEGO ROCK RAIDERS dowodzimy grupą górników, z których każdy ma inne cechy, a naszym zadaniem jest przechodzenie kolejnych misji. Zadania są różne: raz trzeba będzie wysadzić ścianę, raz wywiercić dziurę lub wykopać kilka kamieni itd. Wszystko to, oczywiście, przy użyciu trochę „nowocześniejszego" sprzętu.

Grafika LRR jest ładna, ale mogłaby być trochę wyraźniejsza. Postacie rzeczywiście wyglą-



dają tak, jakby zostały przeniesione z realnego świata. Muzyka i odgłosy dochodzące do naszych uszu podczas grania także są niezłe – szczególnie podoba mi się głos instruktora.

LEGO ROCK RAIDERS to zabawa całkiem na poziomie i można ją chyba polecić wszystkim wielbicielom klocków:)

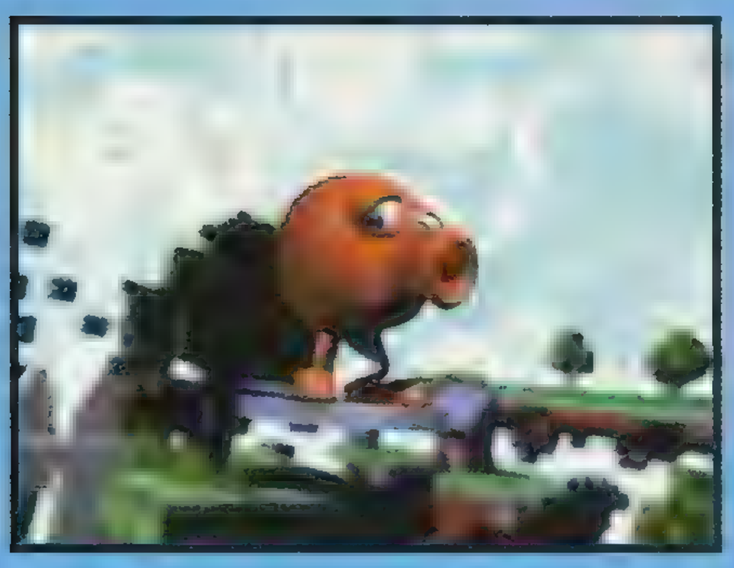
LEGO MEDIA
OCENA: 5/10

QBERT

Czasami zdarza się, że odgrzane po kilku latach dania są nawet do strawienia. Jednak zdarza się również (i to dużo częściej!), że

jest wręcz przeciwnie i taki niegdysiejszy specjał smakuje gorzej niż brukselka czy szpinak (ja tam lubię, bardzo zdrowe i smaczne warzywka, oczywiście, o ile się nie przesadzi – przyp. Zdzich). Niestety, tak jest w przypadku gry QBERT.

Nie pamiętam, jaki miała ta gra tytuł na Atari, ale wiem, że kiedyś w nią grałem i nawet dobrze



się bawiłem. Wszystko polega na tym, aby śmiesznym stworkiem z długim nochalem skakać po klockach i tym samym je zamalowywać. Gdy już przekolorujemy wszystkie, przychodzi czas na następny poziom. Po drodze, oczywiście, trafiamy na różne przeszkody, takie jak zapadnie, spadające piłki itd. Możemy grać sami lub ze znajomym. Tryby do wyboru to Classic, Adventure i Head To Head.

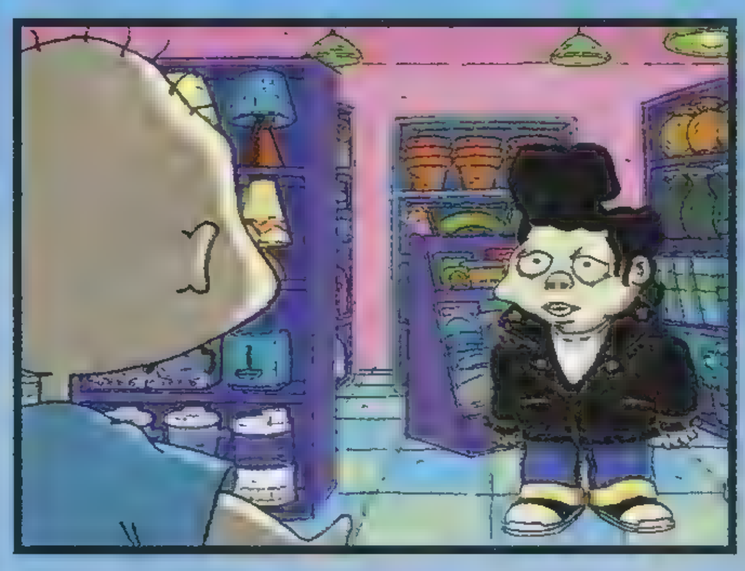
Cóż, chyba ze wstępu można już wywnioskować, że nie za bardzo przypadł mi ten produkt do gustu, i to prawda. Prezentowana tu grafika nie jest najlepsza, dźwięki podobnie, a i grywalność malutka. Naprawdę, co nam po grze, która po 5 minutach się nudzi? Nic, absolutnie nic.

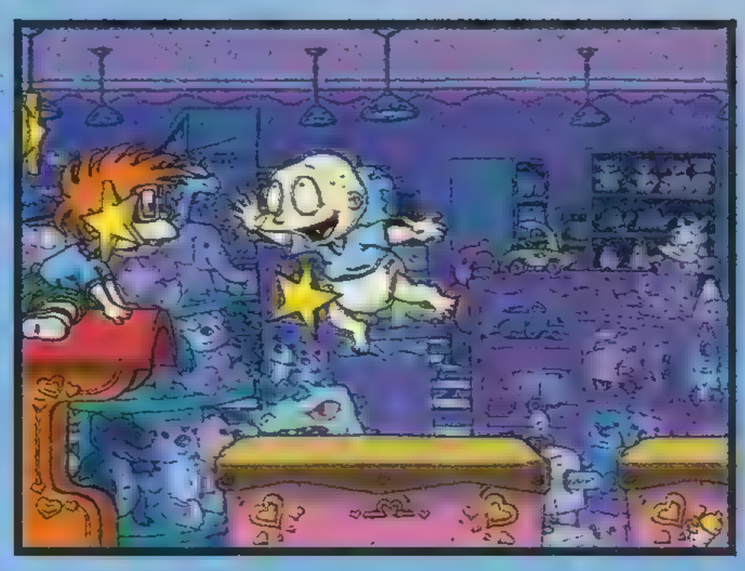
Hmm, chyba naprawdę nic nie można o niej napisać pozytywnego. Jeśli naprawdę chcecie, to – oczywiście – możecie pobawić się chwilę tą gierką, ale przynajmniej nie mówcie mi później, że nie ostrzegałem.

ATARI
OCENA: 2/10

RUGRETS MYSTERIOUS ADVENTURE

Swego czasu, pamiętam, leciała u nas w telewizji kreskówka pod tytułem „Pełzaki". Traktowała ona o paczce małych dzieciaków, które





z odcinka na odcinek wykręcały różne numery. Jeśli lubiliście ten serial, to mam dla Was dobrą wiadomość: jego bohaterowie trafili na monitory komputerów!

W tej grze wcielamy się w małego, szczerbatego i owiniętego w pieluchy detektywa – Tommy'ego Picklesa. Naszym zadaniem jest rozwiązanie pewnej zagadki; nie chciałbym Wam nic więcej zdradzać, żeby nie psuć zabawy, powiem tylko, że o pomoc poprosi Was (tj. Tommy'ego) pewna mała Murzynka (zresztą całkiem niczego sobie). W trakcie dążenia do rozwikłania tajemnicy będziemy musieli rozmawiać z ludźmi i spróbować swoich sił w różnego rodzaju gierkach (np. takich jak zrzucanie złotych gwiazdek w sklepie, po którym poruszamy się jadąc w „ciuchci").

Grafika jest bardzo ładna, praktycznie jeśli widzieliście kreskówkę, to widzieliście też tę grę. Dźwięk także jest bardzo dobry – ach, jak te maluchy potrafią nawijać! Muzyka, oczywiście, podkreśla klimat tajemniczości i pozwala skupić się nie tyle na grze, co na rozwiązywaniu zagadki.

Cóż mogę dodać? Jeśli lubicie „Pełzaki", to ten produkt jest dla Was obowiązkowy!

MATTEL MEDIA
OCENA: 5/10

RULES OF THE GAME

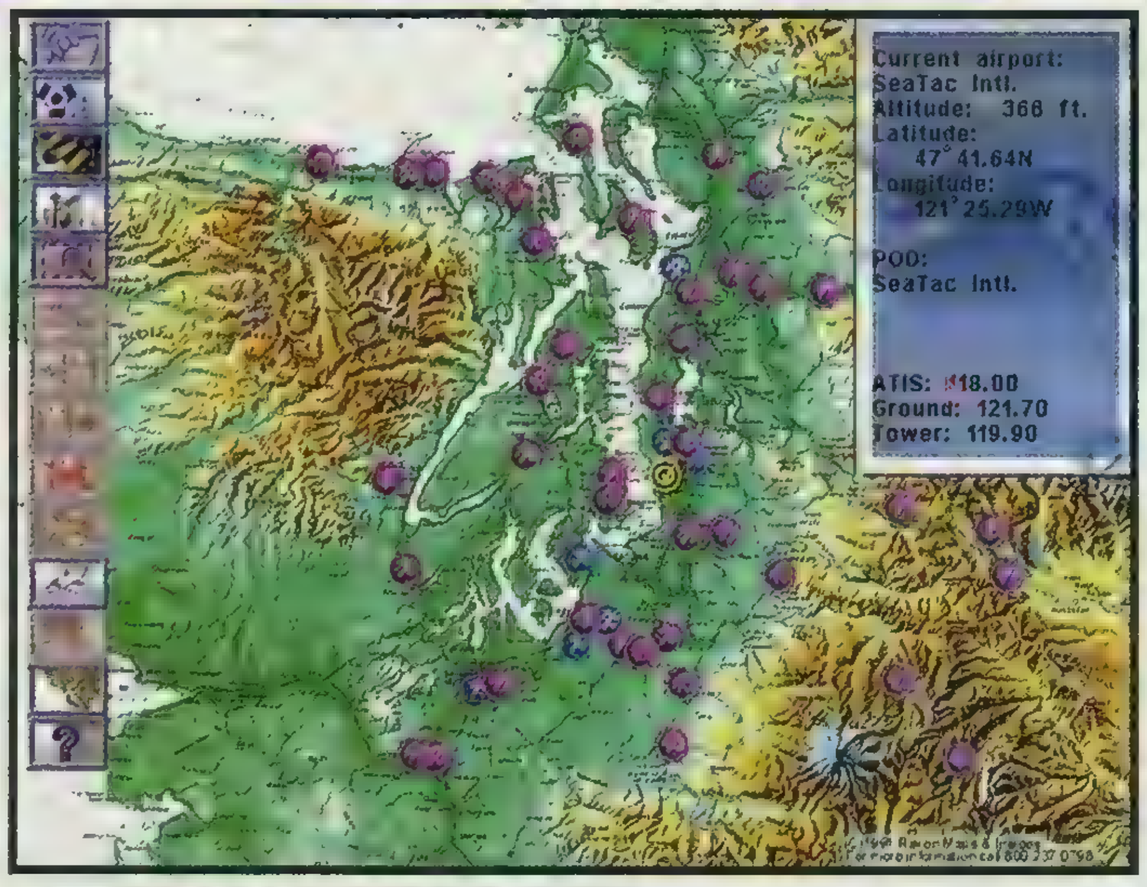
To nie jest pierwszy komputerowy quiz, jaki wpadł w moje ręce. Jednak szczerze przyznaję, że w taki to jeszcze nie grałem. Już sam tytuł oddaje całą idee gry. Zabawa polega tu na tym, by

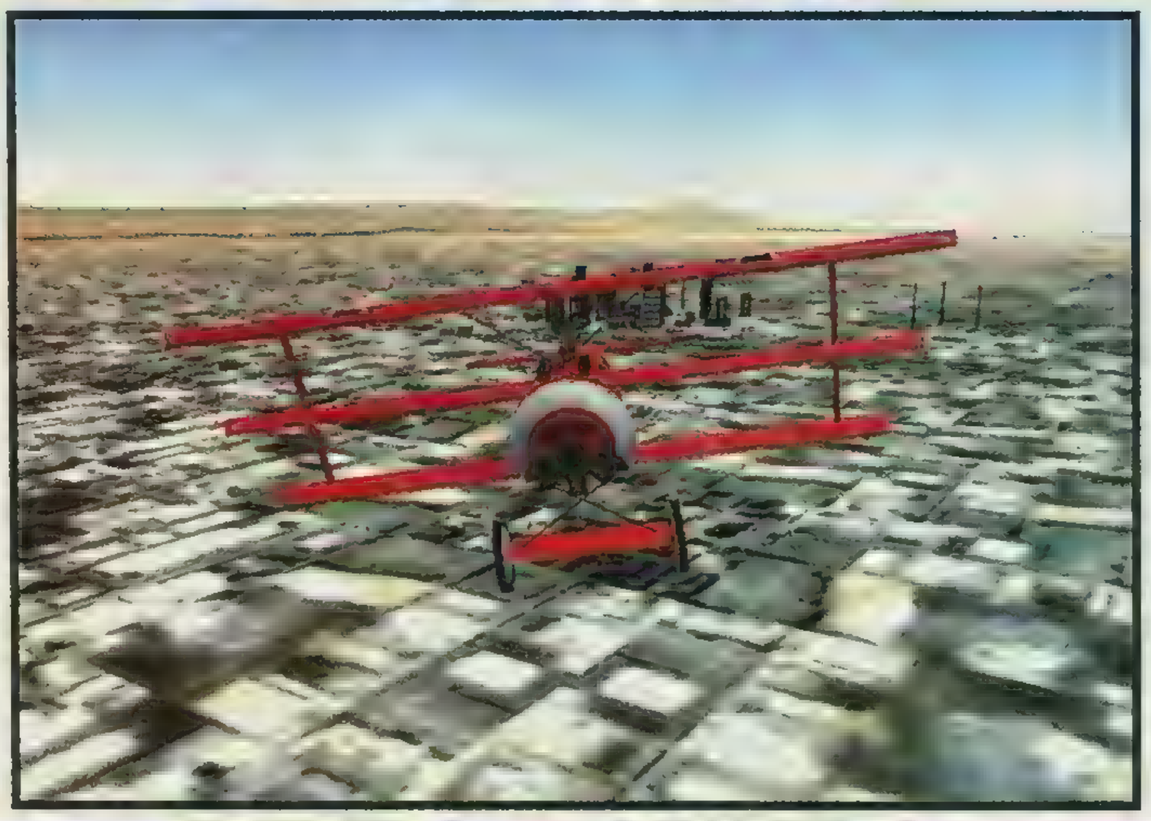
dobrać odpowiedni tekst do prezentowanej sytuacji. Wygląda to mniej więcej tak, że podawane jest nam jakieś zdarzenie z boiska, a poniżej teksty, np. co podyktuje sędzia. Pytania dotyczą różnych dyscyplin sportu. W grę wchodzą: football, golf, baseball i basketball. Jeśli chce się wygrać w turnieju, trzeba naprawdę dobrze znać zasady tych wszystkich dyscyplin, a także przynajmniej trochę znać angielski. Maksymalnie może grać do 6 graczy. Możliwa jest także gra

po sieci. Quiz prowadzony jest przez śmiesznego kolesia w niebieskim garniturku, który strasznie dużo gada. Całość oblana jest przyzwoitą grafiką, a z głośników wydobywa się bardzo miła muzyka. Wszystkie pytania są czytane, więc w sumie na ciszę nie można narzekać.

Cóż, muszę przyznać, że ROTG bardzo mnie wciągnęło. Po prostu przez mniej więcej 2 godziny nie mogłem się oderwać od komputera. Sądzę, że ta gra znajdzie swoich zwolenników, ale ze względu na wykorzystywane w niej dyscypliny sportu w naszym kraju będzie to dosyć ciężkie.

RANDOM GAMES
OCENA: 5/10





Dziś spróbuję przekazać Wam garść przydatnych (lub nie) informacji na temat programu FLIGHT UNLIMITED 3. Tym, którzy grali w część drugą tej gry, należy się małe wyjaśnienie: w poniższym artykule znajdziecie niewiele informacji będących dla Was zupełną nowością. Przedstawiłem tu porady skierowane raczej do początkujących pilotów, a starzy wyjadacze mogą, co najwyżej, poczytać ten tekst dla utrwalenia już nabytej wiedzy. Symulator ten to dość nietypowa pozycja, która nie posiada konkretnych misji, a rozgrywka za każdym razem może być inna. Dlatego informacje zawarte w tym tekście z całą pewnością nie będą kompletne – nauka pilotowania samolotów to temat bardzo obszerny. Analiza wszystkich sytuacji, mogących przytrafić się lotnikom na bezkresnym niebie, mogłaby zająć z powodzeniem kilkaset stron, a na to, niestety, nie mamy tu miejsca.

Tak naprawdę pogłębianie wiedzy o lataniu trwa pewnie całe życie. Dzisiejsze symulatory oferują nam coraz to dokładniejsze odwzorowanie modelu lotu, pogody itp., więc niebawem nauka latania przed szklanym okienkiem może okazać się całkiem wartościowa. W niniejszym tekście postaram się podzielić z Wami spostrzeżeniami i wnioskami, do jakich doszedłem podczas zabawy z FLIGHT UNLIMITED 3. Reszta, Drodzy Czytelnicy, zależy już tylko od Was, Waszej woli, cierpliwości i zamiłowania do podniebnych wojaży. Proszę więc usiąść wygodnie, chwycić stery swojej awionetki i w drogę... aż do nieba bram!

DOBRY SPRZĘT TO PODSTAWA

Na początek kilka uwag odnośnie sprzętu i osprzętu. Gra ma dosyć spore wymagania, ale warto je spełnić, gdyż pozwoli to czerpać ogromną przyjemność z lotu i umożliwi napawanie się naprawdę pięknymi widokami. Druga sprawa (niektórym wyda się to zupełnie naturalne) to konieczność posiadania joysticka. Oczywiście, program umożliwia także granie przy użyciu klawiatury, jednak wtedy efekt jest nieporównywalnie gorszy. Idealnym rozwiązaniem jest joystick z przepustnicą i przynajmniej czterema klawiszami funkcyjnymi, ale nawet najzwyklejszy joy bez jakichkolwiek bajerów ułatwi i uprzyjemni rozgrywkę.

SAMOLOTÓW CAŁA GARŚĆ

Gra oferuje możliwość lotu dziesięcioma samolotami, a każdy z nich ma odmienne możliwości, oprzyrządowanie, wady i zalety. Początkującym pilotom polecam rzucenie się w wir pierwszych podniebnych przygód na takich samolotach, jak Cessna Trainer 172, Mooney TLS Bravo lub Piper Arrow PA–28R–200. Wszystkie te maszyny są łatwe w sterowaniu, dosyć wytrzymałe i zwrotne. „Przyjemnego wolanta" ma także Windhawk i archaiczny P–51 Mustang. Ten ostatni jest jednak trochę zdradliwy, bo lecąc nim mamy wrażenie, że jest on maszyną niezniszczalną, a to nie prawda. Jest to dość złudne szczególnie w chwilach, gdy wykonujemy różnorakie akrobacje. Gdy już zapoznasz się z własnymi możliwościami i prawidłami, jakimi rządzi się FLIGHT UNLIMITED 3, polecam loty na motoszybowcu Stemme S10–VT lub na przepięknym Fokkerze DR 1. Na koniec możemy zmierzyć się z wymagającymi sporej precyzji wodolotami (Renegade i Muskart) oraz z odrzutowym Beechjetem 400A. Ten ostatni to już zupełnie inna technika latania – mamy tu dużą moc i odmienne niż w innych maszynach urządzenia, nie wspominając o ogromnej prędkości.

ZANIM POLECIMY

Zanim zaczniesz latać, Drogi Czytelniku, musisz, niestety, nauczyć się startować i lądować. Z tymi manewrami związane jest także kołowanie na pas oraz uruchamianie awionetki zgodnie z procedurą startu. Wykonywanie wszystkich tych czynności jest mniej więcej takie samo w każdym samolocie, jednak warto zwrócić uwagę na kilka istotnych różnic w poszczególnych typach. Zacznijmy jednak od początku: aby w ogóle wystartować, należy przygotować swojego pupila do lotu, robiąc tak zwaną „listę kontrolną". Punkty tej listy, kolejno rozpisane, znajdują się w instrukcji, więc nie będę ich tu przybliżał.

Po sprawdzeniu wszystkich urządzeń zwiększamy ciąg i kołujemy na pas. Niektóre maszyny, jakie udostępnili nam programiści z LOOKING GLASS STUDIOS, sprawiają problemy już w tej fazie przedstartowej. Najwięcej kłopotów miałem z kołowaniem Stemmem S10–VT. Ten motoszybowiec ma ogromną rozpiętość skrzydeł (ok. 22,5 m), co powoduje, że łatwo nimi o coś zawadzić. W dodatku wyposażony jest w malutkie kółko ogonowe, a to z kolei ogranicza widoczność (nasza kabina podniesiona jest wysoko do góry). Jedynym logicznym rozwiązaniem jest tu jazda zygzakiem i obserwacja przestrzeni przed dziobem naszego pupila. Jeśli chodzi o maszyny startujące z wody, to mam jedną uwagę: należy ostrożnie obchodzić się z ich sterami, szczególnie gdy woda jest wzburzona. W takich sytuacjach wystarczy mały błąd, a cały start może zamienić się w katastrofę. Radzę szczególnie uważać na Muskarta, który jest wyjątkowo niestabilny, a zawdzięcza to ogromnym pływakom. Z kolei Beehejet 400A przy starcie zmusza do nieustannej kontroli prędkości, co jest wynikiem niewielkiej wagi i dużej mocy maszyny. Wierz mi: nawet najdoskonalszy pilot nie będzie w stanie wykołować na pas przy prędkości 50 węzłów na godzinę. Zalecam jazdę z prędkością około 10–15 węzłów; można kołować szybciej tylko wtedy, gdy ma się do dyspozycji szeroką, równiutką drogę. Reszta maszyn nie powinna sprawiać większych problemów – wszystkie są bardzo czułe i dobrze reagują na wszelakie manewry.

Tak oto dotarliśmy do chwili, gdy wzniesiemy się w przestworza – zaczyna się start! Wszystkie maszyny mają indywidualnie przygotowane parametry, a więc każda wznosi się nieco inaczej. Myślę, że sami dojdziecie do tego, jaki ciąg, ustawienie klap oraz prędkość są wymagane przy starcie. Samolot odrzutowy trzeba rozpędzić do prędkości około 100–120 węzłów (nie jest to jednak regułą, bo prędkość wznoszenia w dużej mierze zależy od obciążenia, warunków pogodowych i nawierzchni lotniska). Następnie ustawiamy klapy na jakieś 20% i lekko podnosimy dziób, odrywając go od ziemi. Jeżeli chodzi o resztę maszyn, to podstawowa zasada dotycząca wszystkich małych samolotów jest taka: najpierw należy ustawić pełne ciśnienie ładowania i obrotów śmigła, a następnie, przy prędkości około 70–100 węzłów, poderwać maszynę do góry. To wszystko, co trzeba zrobić, by wzbić się w powietrze, ale nasze problemy jeszcze się nie skończyły...

NAWIGACJA TO RZECZ ŚWIĘTA

Dla prawdziwego pilota nawigacja jest rzeczą świętą. Jeżeli nie przyswoicie sobie podstawowych zasad i reguł orientacji w przestworzach, to gra w FU3 nie da Wam żadnej satysfakcji, a cała rozgrywka zakończy się na kilku próbnych lotach, których finałem będzie mniej lub bardziej widowiskowe lądowanie awaryjne. Nie, nie chcę nikogo straszyć, ale bez elementarnej wiedzy na temat nawigacji lotniczej granie w FLIGHT UNLIMITED 3 nie ma sensu.

Przede wszystkim musicie zapamiętać, że istnieją dwa podstawowe sposoby nawigacji: nawigacja wizualna (VFR), możliwa jedynie przy dobrej widoczności i sprzyjającej pogodzie, oraz nawigacja według wskazań przyrządów (IFR). Ta druga jest konieczna podczas lotów w trudnych warunkach atmosferycznych. W przypadku VFR najbardziej istotne jest poznanie terenu w pobliżu planowanej trasy lotu. Mapa jest tu na tyle dokładna, że odnalezienie co bardziej charakterystycznych punktów terenu nikomu nie powinno przysporzyć większych problemów. Później, już w trakcie lotu, odnajdujemy te punkty orientacyjne i względem nich korygujemy nasz kierunek. Wbrew pozorom nie jest to łatwe zadanie, a może je nam dodatkowo utrudniać np. nie zawsze idealna grafika.

Druga metoda jest trochę bardziej skomplikowana, a jej podstawą są radiolatarnie VOR. Wysyłają one dwa sygnały: podstawowy odniesienia i kursowy, pozwalający na odnalezienie tzw. radialu. Twój odbiornik pokładowy VOR jest ustawiony na odbieranie tych właśnie sygnałów. Pokrętłem OBS możesz dostroić się do wybranego radialu danej stacji VOR. Musisz obracać pokrętło tak długo, aż wskazówka przesunie się na środek zegara, a wskaźnik TO/FROM ustawi się w pozycji FROM. Wtedy wystarczy zmienić kurs w kierunku wskazanym po dostrojeniu i już niebawem powinieneś dolecieć do wybranej radiolatarni VOR. Być może brzmi to dziwnie dla początkującego pilota, ale w rzeczywistości manewr ten nie jest zbyt trudny do opanowania. Dodatkowym ułatwieniem dla pilota jest urządzenie o dziwacznej nazwie Radiodalmierz (DME). Jeżeli radiolatarnia (VOR), do której się zbliżasz, jest wyposażona w to urządzenie, to możesz ustalić odległość, jaka Cię od niej dzieli. To tyle, jeśli chodzi o podstawy nawigacji. Oczywiście nie jest to kompletna wiedza na ten temat, ale opanowanie przedstawionego wyżej materiału wystarczy do stawiania pierwszych dojrzałych kroków w przestworzach.

LECIMY... I CO DALEJ?

Podczas lotu pilot powinien liczyć przede wszystkim na siebie. Oczywiście należy słuchać komunikatów z wież kontrolnych i się do nich stosować, jednak w powietrzu wszystko zależy od Ciebie, a nie od kontrolerów. W trakcie lotu cały czas zwracaj uwagę na wysokościomierz (MSL). Nagłe poddanie samolotu prądowi zstępującemu może okazać się tragiczne. Szczególną uwagę należy zwrócić na to podczas szybowania, bo wtedy maszyna jest bardzo podatna na wszelkie zmiany prądów powietrznych. Gdy panuje zła pogoda, należy kontrolować sytuację ze zdwojoną uwagą. W niektórych wypadkach samolot może być zadziwiająco niestabilny, ale nie popadaj wtedy w panikę, lecz spróbuj spokojnie naprowadzić maszynę na poprzedni kurs, jednocześnie sprawdzając wszystkie urządzenia.

Szczególnie ważne jest, by ciśnienie i temperatura nie przekraczały dopuszczalnych norm. Pamiętaj także o tym, że czerwone lampki na pulpicie nie wróżą nic dobrego. Zawsze zachowuj szczególną ostrożność podczas gwałtownych zmian rzeźby terenu, np. przelatując nad uskokiem górskim. Nigdy nie ufaj pogodynce, bo zawsze mogą zaistnieć nieprzewidziane anomalie pogodowe, o których nawet Ci się nie śniło. Kontroluj ilość paliwa – Twój samolot może okazać się słabym szybowcem i bez benzynki skończysz marnie. Lądując nie trać wiary i nie denerwuj się. Często lepiej jest podejść do lądowania kilkakrotnie, wykonując kolejny krąg nad lotniskiem niż urwać ogon lub skrzydło maszyny. Zachowaj szczególną ostrożność nad ruchliwymi lotniskami i nie wymagaj, by inni użytkownicy dróg powietrznych znali wszystkie Twoje zamiary.

Większość maszyn dostępnych we FLIGHT UNLIMITED 3 nie jest przystosowana do skomplikowanych akrobacji, a szczególnie na pułapie 40 000 stóp, więc nie zdziw się, gdy Twój samolot po efektownej „beczce" zazgrzyta i runie w dół z odłamanymi skrzydełkami. Podczas lotu VFR uważnie obserwuj otoczenie, ale dopiero po dokładnym przestudiowaniu mapy. Jeśli zrobisz to w odwrotnej kolejności, to z całą pewnością się zgubisz. Pamiętaj, że jesteś pilotem i do Twoich obowiązków należy nie tylko podziwianie pięknych widoków. W sytuacji bez wyjścia pociesz się, że to tylko gra...

LĄDOWAĆ? ALE JAK?!

Podchodząc do lądowania powinieneś dostosować się do warunków, jakie panują na danym lotnisku. Siadając na lądowisku posiadającym kontrolę lotów powinieneś zgłosić prośbę o zgodę na wykonanie tego manewru i po jej otrzymaniu przystąpić do jego realizowania. Najpierw ustaw swój samolot z wiatrem, zmniejsz prędkość do około 100–200 węzłów (w zależności od typu pilotowanej maszyny) i staraj się utrzymać na tym poziomie. Otwórz klapy i wypuść podwozie, a jeśli zajdzie taka potrzeba, włącz światła lądowania. Po wykonaniu kilku kręgów nad lotniskiem zmniejsz prędkość, ewentualnie włącz hamulce aerodynamiczne (chyba, że ich nie masz). Gdy będziesz już podchodził do przyziemienia, prędkość Twojego samolotu powinna się zmniejszyć mniej więcej o połowę. Spróbuj teraz wyrównać lot. Będąc na wysokości około 20–30 stóp spróbuj tak ustawić samolot, by osiadł na głównym podwoziu. W trakcie przyziemienia prędkość maszyny powinna wynosić około 70–110 węzłów – jest to uwarunkowane ciężarem samolotu, warunkami pogodowymi i ogólnymi możliwościami pilota. Gdy koła podwozia dotkną powierzchni lądowiska, pozaciągaj wszystkie hamulce i módl się, aby nie rozbić się o zabudowania lotniska. Oczywiście podany przeze mnie schemat nie jest stuprocentowo dokładny, ale stosując się do niego powinieneś wylądować w 75% prób – reszta to doświadczenie i wyczucie, tak nieodzowne u dobrego pilota.

KILKA SŁÓW O MISJACH

Twórcy gry, oprócz możliwości latania na zaplanowanych przez nas samych trasach, dali graczom możliwość wykonywania konkretnych zadań. Chcąc zagrać w któryś ze scenariuszy należy wybrać opcję Challenges (Zawody). Misji jest niewiele, bo zaledwie dziesięć, ale masz za to możliwość tworzenia nowych, własnych. Te scenariusze, które są dostępne, w sposób zabawny lub poważny umożliwiają sprawdzenie posiadanych umiejętności pilotażu.

Dosyć sympatyczne są misje o trafnej nazwie Hoops (Obręcze). Dzięki nim możesz sprawdzić, jak szybkie są Twoje reakcje i wyczucie maszyny. W tych zadaniach chodzi o przelatywanie wybraną awionetką przez wirtualne obręcze. Lot odbywa się w dość trudnych warunkach, a niektóre konieczne manewry są wręcz karkołomne. Inne zadania są już dużo bardziej realistyczne i mają więcej wspólnego z rzeczywistością niż zadania stawiane w Hoops. Przykładowo, w jednej z misji pracujesz jako pilot stacji telewizyjnej. Masz na pokładzie operatora kamery, który musi wykonać jakieś interesujące zdjęcia nad stadionem. W tej misji należy wykazać się dużą znajomością pilotażu, dlatego radzę ciągle kontrolować wysokość i nie wchodzić zbyt ostro w zakręty. Bardzo ciekawy jest także scenariusz, w którym leci się ratować zagubionych w górach turystów. Tutaj należy uważać podczas lądowania, gdyż jest to znacznie trudniejsze niż na „zwykłym" lądowisku. Dlatego warto najpierw poszukać najdogodniejszego miejsca. Gdy już takie znajdziesz, przeprowadź dokładną kontrolę wszystkich systemów i ostrożnie zacznij procedurę lądowania. Pamiętaj, że lepsze jest dłuższe kołowanie niż pochopne próby posadzenia maszyny! Jeśli rozbijesz samolot, to ci biedni podróżnicy nie będą mieli z Ciebie żadnego pożytku. Gdy już w końcu posadzisz maszynę, starannie przygotuj się do ponownego startu. Innym bardzo ciekawym zadaniem jest lot na czas... z wyłączonym silnikiem. To naprawdę jest doskonała zabawa, dzięki której jasno będzie można się przekonać kto jest najlepszy.

Na tym kończę swoje wywody na temat FLIGHT UNLIMITED 3. Mam nadzieję, że dzięki temu tekstowi choć w malutkim stopniu pomogę Wam stać się kiedyś prawdziwymi pilotami.

Kynes

Electronic Arts
www.flight3.com

DYSTRYBUTOR PL – IPS CG
STRONA PL – www.ipscg.com.pl
TERMIN WYDANIA PL – JEST
PC WIN'95/98 Min. Pentium 200, 32 MB RAM

OCENA: 8/10

Na początek główna rada dotycząca całej gry: miejcie oczy i uszy (zwłaszcza to ostatnie) szeroko otwarte! Fabuła ATLANTIS 2 składa się głównie z rozmów – to one „ciągną" opowieść i to z nich właśnie dowiadujemy się o czekających nas przygodach. Czasem warto przeprowadzić daną konwersację nawet i dwa razy, ażeby żadna informacja nie miała szans nam umknąć. Poza tym pamiętajcie, że w ATLANTIS 2 nikt Was nigdzie nie pogania. I najważniejsze: w tej grze nie można zginąć!

Poniższy poradnik nie stanowi pełnego opisu przejścia gry. Dotyczy on jedynie tych zagadek, które mogą nastręczać jakichkolwiek trudności. ATLANTIS 2 pełen jest bowiem zadań bardzo prostych, stanowiących jedynie pretekst do kolejnych konwersacji i przedstawiania graczowi następnych wydarzeń. Nie ma sensu tracić miejsca na pisanie o rzeczach, których nikomu nie trzeba tłumaczyć. Życzę owocnej gry!

TYBET

Porozmawiaj z Szamanem. Dowiesz się o swym przeznaczeniu i czekających Cię przygodach. Pozbieraj trzy trójkątne kamienie, a otrzymasz od rozmówcy kryształową kulę. Kamień, który przetransportuje Cię na Jukatan, znajduje się na beczce. Ten przenoszący do starożytnych Chin leży na prawo od kosmicznej mapy (Mandała), zaś kamyk związany z Irlandią porzucono pod biurkiem. To, czy najpierw odwiedzisz Jukatan, Chiny czy Irlandię, nie ma najmniejszego znaczenia – wszystkie drogi i tak w końcu prowadzą do Shambhali. Ja jednak radziłbym zacząć wycieczkę jaźni od Jukatanu, gdyż tamtejsze zagadki – poza dwoma irytującymi wyjątkami – są raczej łatwe i można je potraktować jako wprowadzenie do właściwej rozgrywki.

JUKATAN

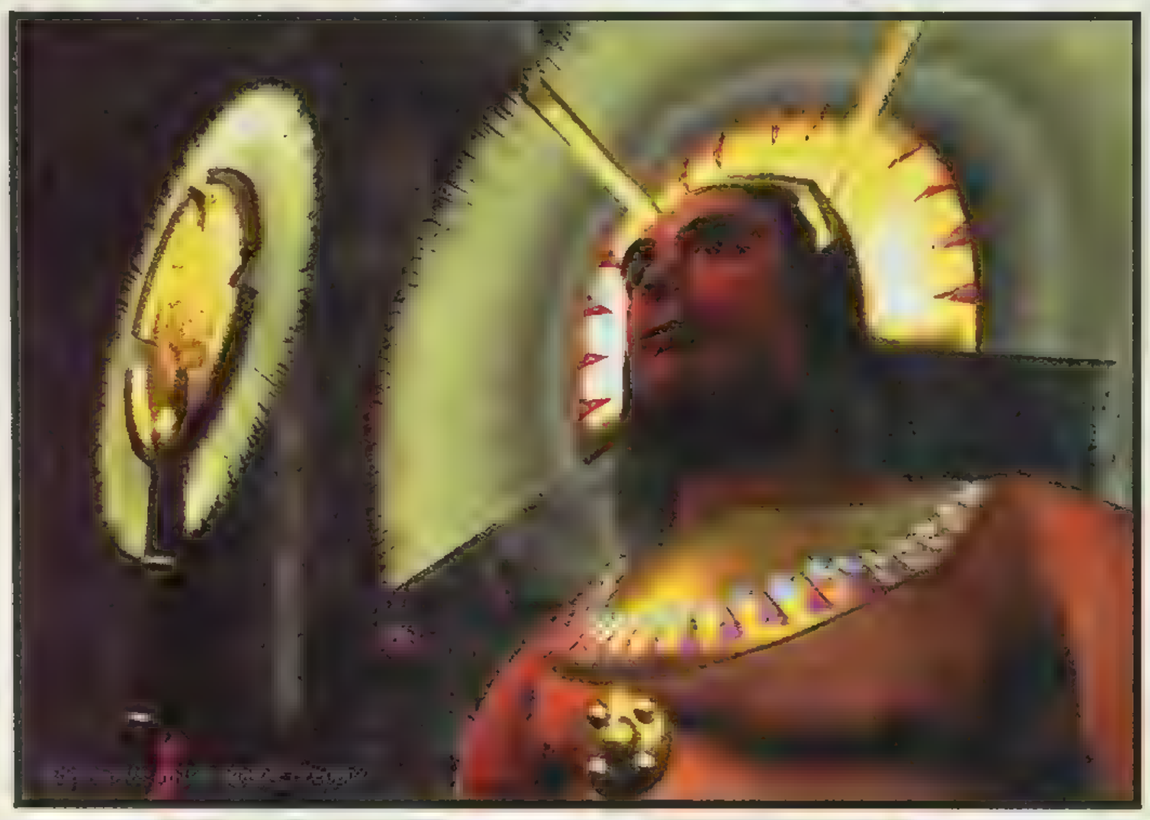
– Co trzeba zrobić w piramidach?

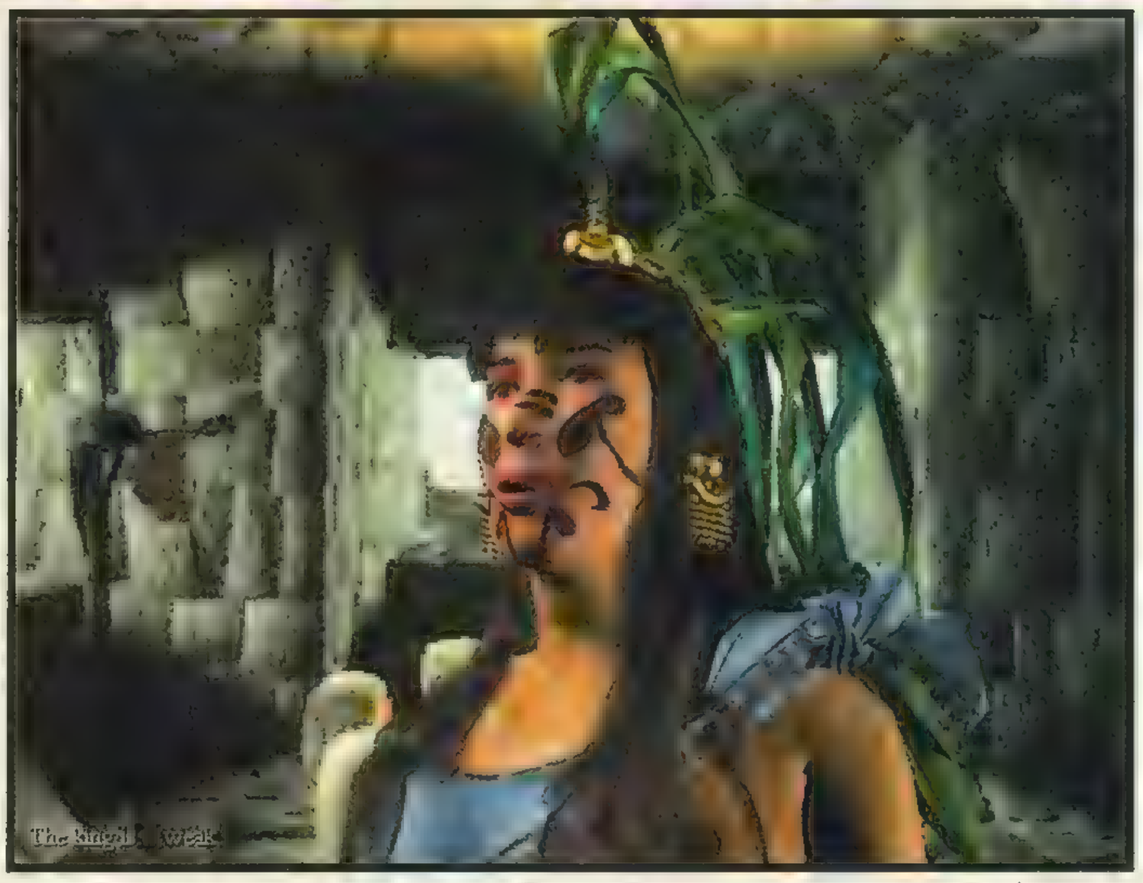
Piramida po prawej stronie poświęcona jest bogu imieniem Tezcatlipoce. Najpierw udaj się właśnie tam. Na szczycie budowli, obok statuy, znajdziesz obsydian. Weź go i skieruj się schodami w dół. Pogadaj ze strażnikiem i zajmij się kamienną tabliczką, którą znajdziesz nieopodal. Tutaj przykryj listewką ostatnią linię, zaś czterema kulkami zatkaj otwory, znajdujące się w drugiej linii od dołu. Możesz mi nie wierzyć, ale w ten sposób, za pomocą symboliki Majów, odtworzyłeś cyfrę 9. Problem leży w tym, by kolejna układanka złożyła się na kwadrat 9, czyli 81. Gdy teraz wrócisz do strażnika, ten powinien Cię przepuścić bez większych problemów. Kolejna tabliczka – tym razem właściwa kombinacja jest nieco bardziej złożona. Ustaw jedną kulkę w ostatniej linii i cztery bile w pierwszej linii drugiego kwadratu (licząc od dołu). Omiń strażnika i idź dalej. Gdy zejdziesz już na sam dół, wciśnij przycisk, który znajduje się po lewej stronie. Z ust statuy zabierz kolejną obsydianową rzeźbę – tym razem będzie to krokodyla stopa. Zanim jednak nacieszysz się znaleziskiem, będziesz musiał załatwić kolejną układankę. Oto odpowiednie ustawienie: na środku pierwszej linii drugiego kwadratu (licząc od góry) umieść kulkę, a kolejne trzy linie przykryj listwami. Przedostatnia linia drugiego kwadratu powinna zostać potraktowana trzema kulkami w ten sposób, żeby zatkane zostały otwory (licząc od lewej): drugi, czwarty i szósty. Linię poniżej przykryj listwą. Wreszcie czas na ostatni kwadrat od góry (lub pierwszy od dołu, jeśli tak jest wygodniej). Tutaj sprawa jest najmniej skomplikowana, bo wystarczy po prostu zakryć listwą najniżej położoną linię. Uff, oto jak Majowie widzą liczbę 6561, czyli kwadrat 81.

Teraz za pomocą dopiero co odnalezionej rzeźby z obsydianu wypełniaj otwory w ścianie na lewo od posągu. Zbierając po drodze wszystkie przedmioty, idź do wyjścia. Czas na wizytę w drugiej piramidzie – ta poświęcona jest bogu Quetzalcoatlowi. Gdy wejdziesz do budowli, pogadaj ze wszystkimi napotkanymi ludźmi, a po rozmowie z kapłanką udaj się do sali tronowej. Daj bandaże królowi, aby mógł oddać w ofierze trochę swej krwi. Nasączone szkarłatem opatrunki zanieś kapłance i zgódź się na wizytę w Królestwie Śmierci.

– O co chodzi w Królestwie Śmierci?

Obrazek 1





ATLANTIS 2 PL

Aby przejść na drugą stronę rzeki, musisz odtworzyć tęczowy most. Uczynisz to poprzez ułożenie puzzli znajdujących się na polance nieopodal. To niewątpliwie jedno z najtrudniejszych wyzwań stawianych nam przez autorów gry. Poszczególne segmenty możesz przestawiać, ale też i obracać. Nie ma sensu teoretyzować – na jednym z ozdabiających ten tekst obrazków ukazane jest właściwe rozwiązanie zagadki.

W lesie musisz odnaleźć siedem porozrzucanych gwiazdek. Od siebie powiem tylko, że znalezienie ich wszystkich graniczy z cudem. Po prostu zaglądaj gdzie tylko się da i sprawdzaj każdy podejrzany fragment ekranu. Gdy już je skompletujesz, udaj się do kamiennego bloku, leżącego na jednej z polanek. Gdy mu się przyjrzysz, zauważysz, że na jego powierzchni znajdują się liczne otwory. Znalezione gwiazdki musisz ustawić tak, jak jest to pokazane na odpowiednim obrazku. Gdy to już uczynisz, ustaw na podstawce stopę z obsydianu. Będziesz mógł teraz porozmawiać z bogiem–wężem.

CHINY

– Jak dostać się do Pokoju Żółwia?

Po kilku początkowych rozmowach umówisz się z zarządcą przybytku na rozmowę w Pokoju Żółwia. Pomieszczenie to znajduje się w głębi klasztoru, po prawej stronie. Musisz teraz wrócić do starego mnicha, który wyjaśni Ci, jak odnaleźć dom poszukiwanego egzorcysty. Dostaniesz też od niego figurkę żółwia i monetę. Udaj się teraz do czary otoczonej kamiennym kręgiem i umieść na niej otrzymaną od mnicha statuetkę. Kolejna rozmowa z zakonnikiem zaowocuje dość trudną zagadką, polegającą na poruszaniu się zgodnie z zaleceniami mnicha. Tu także najlepszym rozwiązaniem jest po prostu przyjrzenie się odpowiedniej ilustracji, na której ukazana jest właściwa ścieżka.

– Co mam zrobić w świecie smoka?

Najpierw pozbieraj figurki oraz sakiewkę i wróć, skąd przybyłeś, odzyskując swój dawny rozmiar. Teraz na obrazku przedstawiającym krajobraz poustawiaj figurki w następujący sposób:

kucharz na kociołku
nosiwoda na rzekach
kowal na wulkanie
wieśniaczka na polach
drwal na lesie

Sakiewkę umieść na środku, w miejscu pozbawionym inskrypcji. Zmniejsz się ponownie i odkup od figurek wszystkie dyski; sakiewka będzie tu pomocna. Idź teraz do mostu (tam znalazłeś figurki, pamiętasz?) – musisz ustawić dyski w porządku tworzenia. Jeśli nie jesteś zbytnio pewien, jak ma przebiegać to ustawienie, spójrz na **obrazek 1**. Tak czy inaczej spowoduje to obniżenie mostu o połowę. Ustaw teraz dyski w porządku destrukcji. Tutaj też możesz posiłkować się odpowiednim obrazkiem. **Obrazek 2**.

Przejdź przez most i skieruj strzałę na myśliwego. Jest to o tyle istotne, że jeśli tego nie uczynisz, będziesz miał problemy w piekle, do którego – och, możesz mi wierzyć! – zmierzasz właśnie po równi pochyłej. Póki co, przekrocz drzwi. Kliknij na smoku, a potem na chmurach. Musisz teraz ułożyć puzzle chmur, a to w celu zdobycia kuli. Jeśli przyjmiemy, że chmura po lewej oznaczona jest cyfrą 1, zaś chmura po prawej – cyfrą 2, to rozwiązanie tej zagadki brzmi: 12212. Gdy już zdobędziesz kulę, wejdź do małego pokoju i umieść znalezisko wewnątrz niewielkiego złotego otworu. Jeśli myślisz, że nie miało to większego sensu, to mylisz się. Czeka Cię teraz przejażdżka na smoku. Gdy dolecicie na miejsce, zejdź z gada i zapukaj trzy razy do drzwi. Gdy przyniesiesz Nieśmiertelnemu muchomora (hm...), stworzy on dla Ciebie drzwi, abyś mógł zstąpić do piekła. Wejście do Krainy Potępionych znajduje się z boku domu.

– O co chodzi z piekielnymi demonami?

Porozmawiaj z bykiem i rozpocznij przygodę. W bliskim sąsiedztwie kobiety–lisa (to właśnie ją chroniłeś od strzały myśliwego!) znajduje się wachlarz, który powinieneś sobie przywłaszczyć. Wiedz, że jeśli nie chciałeś uratować jej od strzały myśliwego, to teraz ona nie będzie chciała Ci pomóc. Na wachlarzu znajdują się znaczki niezbędne do konfrontacji z piekielnymi demonami. Kwestię demonów piekielnych załatwisz w następujący sposób: musisz skojarzyć symbole ze znakami chińskiego zodiaku. Oto właściwe rozwiązanie:

Mysz: głowa czerwonego konia
Doberman: głowa czerwonego smoka
Koza: czerwony tygrys
Koń: głowa niebieskiego tygrysa
Królik: niebieski koń

To, co trzeba (i czego nie trzeba) zrobić w Irlandii oraz jak dotrzeć do Shambhali, znajdziecie w następnym numerze NSS.

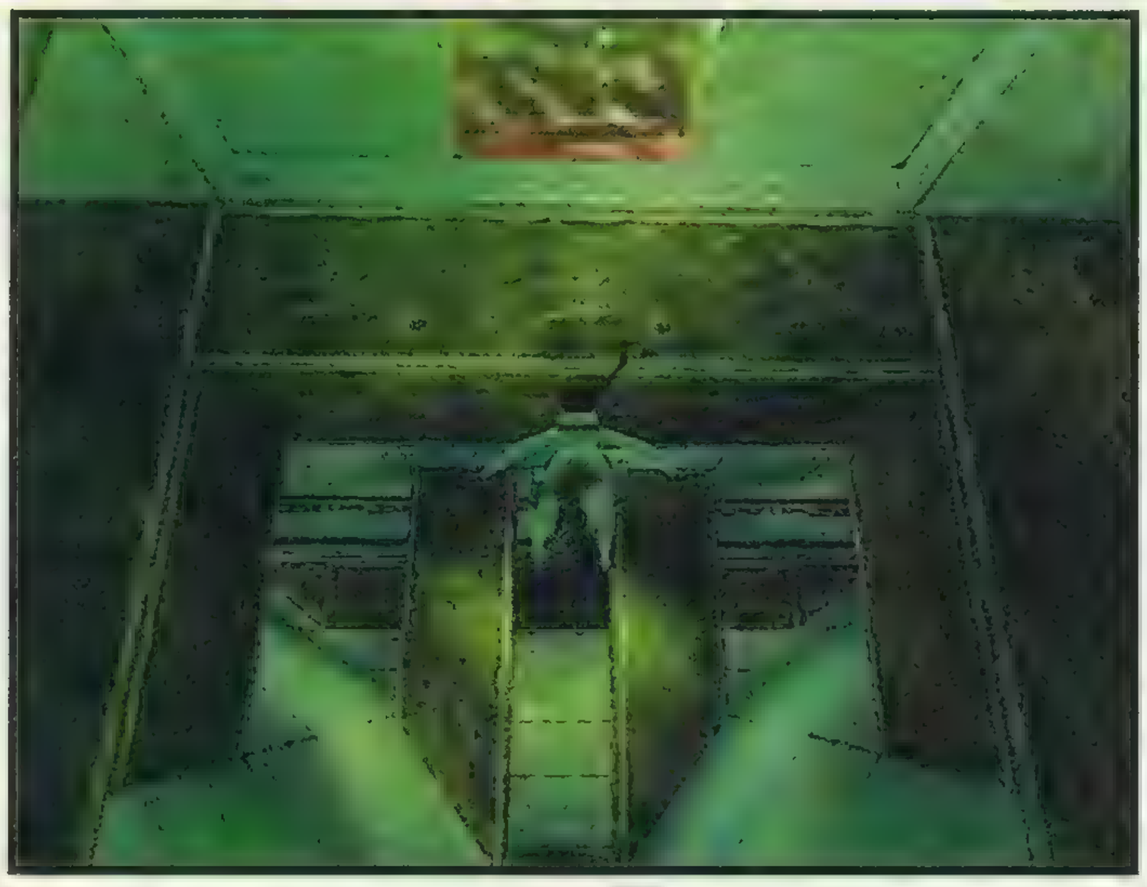
Mamut

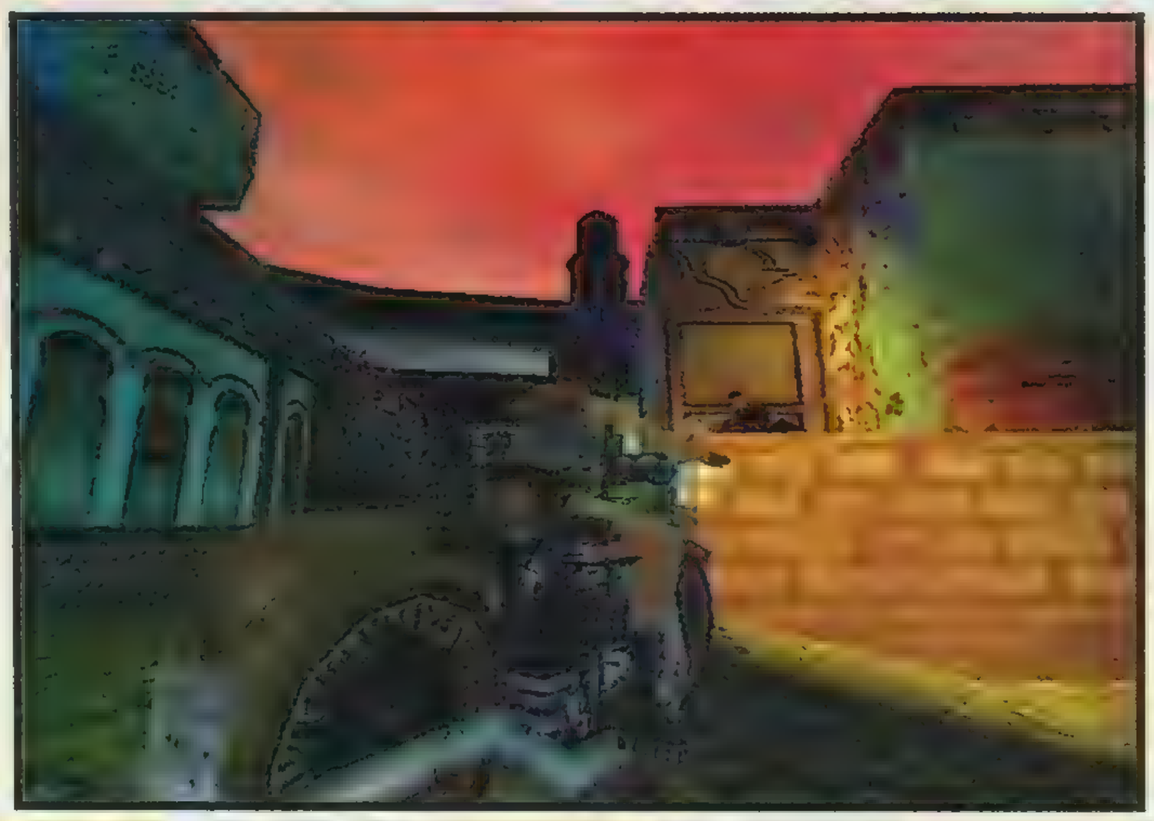
Obrazek 2

Cryo
www.cryo.com

DYSTRYBUTOR PL – CD PROJEKT
STRONA PL – www.cdprojekt.com
TERMIN WYDANIA PL – JEST
PC WIN'95/98 **Min. Pentium 166, 32 MB RAM**

OCENA: 8/10





Witajcie młodzi archeolodzy! Dziś wykład w katedrze prof. von Croya. Uważajcie na tego starucha, bo nie jest to miły staruszek z bajki!

CHEATY

PSX:

Level Skip: Lara musi spoglądać dokładnie na północ (kompas w inventory będzie mrugać). Wybierz ładowanie gry. Wciśnij równocześnie: L1, L2, R1, R2, „góra" i trójkąt. Wyjdź z menu.

Wszystkie bronie: Lara musi spoglądać dokładnie na północ. Wybierz małą apteczkę. Wciśnij równocześnie: L1, L2, R1, R2, „góra" i trójkąt. Wyjdź z menu.

Wszystko nielimitowane: Lara musi spoglądać dokładnie na północ. Wybierz dużą apteczkę. Wciśnij równocześnie L1, L2, R1, R2, „dół" i trójkąt. Wyjdź z menu.

PC:

Level Skip: Lara musi spoglądać dokładnie na północ (kompas w inventory będzie przezroczysty). Wybierz ładowanie gry. Wciśnij równocześnie „h", „e", „l", „p". Wyjdź z menu.

Wszystkie bronie: Lara musi spoglądać dokładnie na północ. Wybierz dużą apteczkę. Wciśnij równocześnie „w", „e", „a", „p", „o", „n", „s". Wyjdź z inventory.

Wszystko nielimitowane: Lara musi spoglądać dokładnie na północ. Wybierz małą apteczkę. Wciśnij równocześnie „g", „u", „n", „s". Wyjdź z inventory. Aby ustawić Larę dokładnie w kierunku północnym, podejdź do krawędzi skierowanej w odpowiednią stronę i opuść się z niej.

WSKAZÓWKI OGÓLNE

Podkręć jasność monitora tak, by widzieć zaciemnione miejsca. Do rozświetlania drogi używaj strzałów – w ten sposób zaoszczędzisz flary.

ANGKOR WAT

Droga Laro! Angkor Wat to poziom treningowy. Aby go ukończyć, wystarczy, że będziesz szła za profesorem von Croyem i wykonywała jego polecenia. Jeżeli jednak chcesz zebrać wszystkie sekrety, postępuj według instrukcji podanych w tym liście. Po prawej stronie znajdują się schody do następnej komnaty – wejdź na podwyższenie z ich lewej strony i podnieś czaszkę (Sekret 1). Idź dalej korytarzem do koła w ścianie po prawej stronie. Poczekaj, aż profesor podejdzie do niego i rozbroi pułapkę z kolcami. Idź dalej, do pokoju, w którym von Croy każe Ci przeskoczyć kanał z wodą. Zanim to zrobisz, zeskocz do kanału i zabierz kolejną czaszkę (Sekret 2). Idź dalej za profesorem – uważaj na dziką świnię! – a uskakując pozwól mu zabić zwierzaka za pomocą wielkiego noża. Idź na dziedziniec z wodospadem. Zejdź rampą po lewej stronie i na przeciwległym końcu dziedzińca poszukaj czaszki (Sekret 3). Wróć do wejścia na dziedziniec i hycnij za von Croyem. Za pierwszym razem zrób to z rozbiegu, za drugim skocz z rozbiegu i chwyć się krawędzi. Podciągnij się i skręć w lewo – tak, jak prowadzi galeryjka. Na jej końcu odwróć się do ściany i podskocz, łapiąc się krawędzi. Wisząc na rękach przesuń się w prawo i podciągnij. Idź korytarzem aż do komnaty z basenem i kolejnym wodospadem. Odwróć się tyłem i opuść się z krawędzi. Wskocz do basenu. Na środku, na dnie, znajdziesz kolejną czaszkę (Sekret 4). Zaczerpnij powietrza na powierzchni i ustaw się przodem do wodospadu. Po prawej stronie, pod wodą, znajdziesz wejście do tunelu, a na jego końcu dwie apteczki. Zabierz towar i wróć na powierzchnię, zanim skończy Ci się powietrze. Wyjdź na brzeg po lewej stronie wodospadu i przełącz dźwignię otwierającą pomost. Idź za profesorem, zaczekaj, aż otworzy przejście i kiedy znajdziesz się ponownie w komnacie z wodospadem, wejdź po drabinie na lewej ścianie i przełącz dźwignię. Wróć na dół i przejdź mostem, który właśnie opuściłaś. Teraz schodami w górę – aż do końca. Podwieszona pod sufitem, przejdź na drugą stronę, na kolejny dziedziniec. Obróć się w prawo i idź wzdłuż ściany, która zaprowadzi Cię do kolejnej czaszki (Sekret 5), a potem przejdź przez następny budynek i dziedziniec, aż do budynku z wielkim gongiem nad drzwiami – cały czas trzymaj się prawej strony, to znajdziesz kolejną czaszkę (Sekret 6). Na następnym dziedzińcu musisz wczołgać się w mały otwór, który wskaże Ci von Croy. Idź do rozgałęzienia – podążając w lewo znajdziesz następną złotą czaszkę (Sekret 7). Na prawo znajdziesz komnatę, w której zdobędziesz swój słynny plecak i przełączysz dźwignię, otwierając dalszą drogę dla siebie i profesora. Wróć do miejsca, gdzie się z nim rozstałaś. Teraz jesteś gotowa, by pokonać kolejny odcinek drogi. BIEGNIJ w dół skręcającym w prawo korytarzem, unikając pułapek ze strzałkami. Jeżeli zrobisz to odpowiednio energicznie, dobiegniesz do bezpiecznego miejsca bez problemów – w przeciwnym wypadku będziesz musiała przecisnąć się pod zamykającą się ścianą. Idź w górę, za profesorem, na kolejny dziedziniec. Z tyłu, po prawej stronie, znajdziesz następną czaszkę, ale na razie jej nie zabieraj (chyba że chcesz ukończyć ten poziom w trudniejszej wersji i spróbować przejść kolejny etap w wersji dla ekspertów). Wyjdź po schodach, pomiędzy dwoma

TOMB RAIDER
THE LAST REVELATION

posągami. Poczekaj, aż profesor otworzy przejście do łatwiejszej drogi i wróć po ostatnią czaszkę (Sekret 8). Idź za profesorem do komnaty z basenem. Wejdź na podwyższenie po lewej stronie i odwróć się tyłem do wielkiego koła blokującego drogę. Podskocz i złap się krawędzi, wczołgaj się na nią i przejdź na galeryjkę na górze komnaty. Podejdź nad krawędź basenu i skocz z rozbiegu na linę. Rozhuśtaj się (klawisz „?") i przeskocz na drugą stronę. Przełącz dźwignię, a potem opuść się na podłogę komnaty i wyjdź przez otwarte wrota.

RACE FOR THE IRIS

W tym etapie musisz być szybsza od doktora. Najlepszą metodą jest zapisanie gry w tym miejscu i kilkakrotne przebiegnięcie trasy wyścigu, żeby zorientować się w jej rozkładzie. Poniżej podam Ci kilka podpowiedzi, które ułatwia dotarcie do celu przed von Croyem... Sprint prosto przed siebie, bieg, w prawo, w lewo, w lewo, skok z rozbiegu, podciągnij się, kolejny skok z rozbiegu, zeskok przy prawej krawędzi ściany. Przez drzwi, za drzwiami w prawo, podciągnij się. Dalej korytarzem, skok z rozbiegu, chwyt krawędzi, podciągnięcie. W prawo, bieg, w prawo, chwyt sufitu i przejście na rękach na drugą stronę. Puść się, skok do przodu, wejdź na platformę, do góry i na prawo. Biegnij po platformie, skok, sprint po wiszącym moście, przez drzwi (jeżeli doktor dobiegł pierwszy, to przegrałaś). Dalej w prawo, w lewo, w prawo, w prawo, w lewo i prosto...

TOMB OF SETH

Zabierz flary, które widać po lewej stronie. Odwróć się i zabierz drugi zestaw – wewnątrz komnaty z kratą w podłodze. Idź obniżającą się jaskinią w kierunku przewodnika. W podłodze znajdują się nisze, w których znajdziesz przydatne przedmioty. Na lewo od przewodnika natkniesz się na strzelbę. W następnej szczelinie znajdziesz apteczkę i skorpiona. Po lewej stronie jest ściana z pochodnią, a nad nią stroma pochylnia. Cofnij się kawałek i wejdź na pochylnię – znajdziesz na niej amunicję do strzelby. Wróć na dół, ale nie zeskakuj, bo możesz się potłuc. Kolejna szczelina zawiera tylko skorpiona. Zabij psa i schodź dalej w głąb jaskini. Na półce przed sobą zobaczysz dużą apteczkę – zabierz ją. Na lewo widać wejście do podziemnej świątyni. Obróć się tyłem do niej i zejdź po pochylni, cały czas podążając prosto – powinnaś trafić do zagłębienia w ścianie. Obróć się w lewo i podciągnij na rękach – znajdziesz apteczkę (Sekret 1). Wyjdź z niszy i biegnij w stronę podwyższenia (gdzie znalazłaś dużą apteczkę), mijając je z lewej strony. Na końcu ścieżki, we mgle, znajdziesz kolejną apteczkę. Wejdź do świątyni, którą widziałaś z miejsca, w którym zabrałaś dużą apteczkę. W świątyni zabij dwa skorpiony, które czają się w ciemności. Stań w takiej pozycji, w jakiej weszłaś do komnaty. Z tyłu, po lewej stronie, i z przodu, z prawej strony, w ciemnych niszach, znajdziesz flary. W otworze (w ścianie po prawej stronie) natkniesz się na dużą apteczkę. Z prawa jest zejście do wąskiego tunelu – idź nim aż do następnej komnaty. Obróć się tyłem i opuść w zagłębienie z piaskiem. Zbierz naboje do strzelby (Sekret 2) i zabij skorpiona, który zaatakuje Cię od tyłu, gdy po nie sięgniesz. Zabierz z podwyższenia apteczkę i wydostań się po nim z powrotem do pierwszej komnaty. Naprzeciwko otworu w ścianie (w którym znalazłaś dużą apteczkę) znajdziesz drugie, podobne zagłębienie. Włóż do niego rękę, a w komnacie, w której byłaś przed chwilą, zacznie się osypywać piasek, otwierając drogę do artefaktu znajdującego się w głębi pomieszczenia. Zabierz go, nie zapominając o apteczce umieszczonej na drugim cokole. Wróć do pierwszej komnaty, w której właśnie otworzyłaś przejście prowadzące dalej. Mijając komnatę z liną, idź za przewodnikiem prosto do pomieszczenia z ostrzami. Poczekaj, aż przewodnik zdezaktywuje pułapkę i zabierz drugą część artefaktu. Połącz obie części, wróć do komnaty z liną. Na jednej ze ścian znajduje się miejsce, gdzie należy umieścić artefakt, jednak zanim to zrobisz, spenetruj okolicę (Sekret 3): wejdź na linę, rozbujaj się (naciskając klawisz „?") i gdy będziesz w maksymalnym wychyleniu, naciśnij klawisz skoku, by przeskoczyć na półkę naprzeciwko miejsca na artefakt. Wejdź do korytarza i obserwuj obracające się ostrza. Musisz wspiąć się po prawej stronie, cały czas uważając na ostrza i chowając się w zagłębieniach. Po drodze zabierz apteczkę. Na górze odwróć się i przeskocz na centralną oś – jesteś tu bezpieczna. Zabierz flary i ostrożnie zejdź po lewej stronie. Spadniesz na półkę – cofnij się, by nie dotknęły Cię ostrza, a gdy tylko będzie to możliwe, skocz do przodu. Zabij czające się w korytarzu psy i zsuń się na jego końcu. Zabierz UZI, nie zwracając uwagi na znajdujące się obok skorpiony. Opuść się na pochylnię, znajdującą się po przeciwnej stronie niż te jadowite bestie. Idź korytarzem do góry i przez pierwszą komnatę do miejsca, gdzie należy włożyć artefakt w ścianę. Umieść tam artefakt, otwierając sobie dalszą drogę – zabij dwa czające się za ścianą psy i przejdź korytarzem do komnaty ze sfinksem. W niszach między schodami po prawej stronie znajdziesz amunicję, po lewej zaś apteczkę. Zaczekaj na przewodnika i idź za nim aż do miejsca, gdzie krata blokuje mu drogę. Wróć korytarzem do zielonej wnęki, wejdź w nią, zabierz apteczkę i przejdź do komnaty z olejem, z niej prawym wyjściem i korytarzem do pomieszczenia ze znakami w podłodze. Pociągnij za sznur – otworzysz drogę przewodnikowi, który podpali olej w komnacie pod Tobą. Musisz teraz zapalić wszystkie podświetlone znaki, przeskakując z jednego na drugi, jednak nie możesz dotknąć żadnej płyty w posadzce, oprócz tych podświetlonych. Jeżeli Ci się to uda, otworzy się kolejna krata i będziesz mogła wziąć klepsydrę. Idź dalej, aż znajdziesz się w komnacie ze sfinksem. Podejdź z lewej strony do sfinksa i wejdź po ścianie na górę. Przełącz dźwignię i przedostań się na taką samą półkę po drugiej stronie sfinksa. Dla Ciebie, Droga Laro, to zadanie nie powinno być trudne. Wejdź na platformę na krańcu skalnej półki i przeskocz z niej na wierzch „czapki sfinksa". Teraz na podobnej zasadzie przedostań się na półkę po drugiej stronie sfinksa (Sekret 4). Zabierz naboje do strzelby i dużą apteczkę, ukrytą w cieniu. Wróć na platformę z dźwignią i zejdź na dół. Zauważ, że przy zejściu otworzyła się krata (Sekret 5) – pozbieraj znajdujące się za nią naboje do strzelby (czerwone i niebieskie). Stań tak, by patrzeć w tę samą stronę co sfinks. Po prawej stronie znajdziesz korytarz, do którego wszedł przewodnik. Dogoń go i zobacz, jak się wystraszył! Wejdź w otwarte drzwi i, zabijając skorpiony, przejdź do następnej komnaty. Zabierz znajdującą się na środku amunicję i dostań się (podskok, chwyt i podciągnięcie) do posągu. Włóż klepsydrę w jego ręce. Zanim zeskoczysz z podwyższenia, zabij skorpiona. Wróć do sfinksa i wczołgaj mu się do ust. Podążaj korytarzem do końca...

Cdn.

Jetboy

Eidos Interactive
www.eidosinteractive.com

DYSTRYBUTOR PL – MIRAGE
STRONA PL – www.mirage.com.pl
TERMIN WYDANIA PL – JEST
PC WIN'95/98 Min. Pentium 233, 16 MB RAM

OCENA: 6/10

CZ. 2

Witajcie w drugiej części lmadła do gry LEGACY OF KAIN: SOUL REAVER. W poprzednim odcinku omawiałem broń i umiejętności, którymi może się posługiwać Raziel. Pobiegaliśmy też trochę po Malachii i odbyliśmy pierwsze spotkanie z Kainem. Po tym, jak ten miły gość otrzymał lanie, dane nam było obejrzeć scenkę, podczas której poznaliśmy uroczą Ariel, a nasz arsenał wzbogacił się o tytułowy miecz – Soul Reaver.

PRZENIKAJ!

Gdy scenka dobiegnie końca, podejdź do drzwi i otwórz je korzystając ze swej nowo zdobytej broni. Idąc w lewo przeniknij przez zamknięte bramy, po czym przebiegnij przez most prowadzący wprost do zamku. Teraz czeka Cię obejrzenie kolejnej scenki i odkrycie następnej cząstki fabuły – dowiesz się, że teraz musisz odszukać swego brata, noszącego imię Zephon. Udaj się do najbliższego teleportu i przenieś się przy jego pomocy do pierwszego, jaki napotkałeś (chodzi o ten z początku gry). Biegnij teraz wcześniej pokonaną drogą aż do kręgu, na środku którego znajduje się błękitny opar (ten, dzięki któremu pierwszy raz przeniosłeś się między wymiarami). Tam skieruj swe kroki w kierunku zamkniętej bramy po lewej stronie. Korzystając ze zdobytej zdolności przenikania przedostań się przez zamknięte wrota i biegnij przed siebie, aż zobaczysz budowlę.

Idź w prawo i korzystając z błękitnego oparu przenieś się do świata materialnego. Teraz cofnij się trochę i wejdź do małej jaskini. Wskocz na górę, pokonaj napotkanych wrogów i pobiegnij do samego końca. Znajdziesz tam kolejny portal – uaktywnij go, a następnie opuść jaskinię. Jeśli będziesz szedł mostem, napotkasz zamknięte wrota. Możesz je otworzysz używając swego miecza. Po przekroczeniu tych odrzwi przeniknij przez bramę, którą za nimi zobaczysz. Teraz udaj się w prawo, jeśli tak zrobisz, to w miejscu, do którego trafisz, znajdziesz błękitny opar. Odnalazłszy go, odwróć się i podążaj dalej. Pokonaj napotkane stwory i przejdź przez drzwi. Znajdziesz się w ogromnym pomieszczeniu ze zbiornikami, animacja wskaże Ci cel.

Aby się do niego dostać, musisz odwrócić się plecami do ściany. Jeśli popatrzysz na wprost, to z łatwością dostrzeżesz zbiornik, na którego wierzch powinieneś się dostać. Rozglądając się uważnie powinieneś odnaleźć kamienne schodki. Brawo! Teraz wskocz na nie. Obróć się w lewo, po czym podskocz i wdrap się wzwyż. Teraz ustaw się tak, abyś widział prostą, i wskocz na górę. Będąc tam, obróć się do tyłu i używając pozwalającego się dostać wysoko skoku (tego dodatkowego) udaj się na przeciwległą półkę. Stań plecami do ściany i rozejrzyj się – powinieneś zobaczyć dwa zbiorniki, jeden mniejszy od drugiego. Zeskocz na ten niższy, a z niego przedostań się na małą półkę, która wystaje z tego wyższego. Wskocz na dach i spójrz w prawo: powinieneś zobaczyć miejsce, do którego masz się dostać. Wskocz tam i pobiegnij korytarzem. Teraz obejrzysz kolejną animację i dowiesz, jaki jest Twój nowy cel.

Po obejrzeniu tego krótkiego filmiku informacyjnego zeskocz na dół – tutaj musisz pokonać kolejnego przeciwnika. Gdy tylko to zrobisz, wskocz na półkę znajdującą się po lewej stronie pomieszczenia. Dostań się na górę – powinieneś znaleźć się w oświetlonej komnacie, a że światło to Twój sprzymierzeniec, to z łatwością dostrzeżesz tutaj duże drzwi. Przejdź przez nie (jeśli potrzebujesz broni, to wiedz, że znajdziesz ją przed drzwiami) i obejrzyj kolejną scenkę. Zrelaksowawszy się tym seansem możesz już z łatwością zauważyć, że oto znalazłeś się w pomieszczeniu z rurami.

Przenieś się do świata spektralnego, po czym podejdź w lewo, do zniszczonej rury. Wskocz wyżej i zbliż się do metalowej kraty. Na jej prętach znajdziesz błękitny opar – korzystając z niego przeniesiesz się do świata materialnego. Teraz wskocz na dużą, metalową platformę i podążaj po jej powierzchni tak długo, dopóki nie zobaczysz gdzieś w oddali drewnianych drzwi. Dostrzegłszy je, spręż się i wykonaj skok wysoko, wysoko – wyląduj na półce tuż obok tego wejścia. Przejdź po niej w kierunku dźwigni. Oczywiście nie łazisz tak tylko po, aby sobie po prostu rozprostować kości czy też poznawać cuda miejscowej techniki – ta dźwignia jest po to, abyś jej użył. Właściwie nawet powinieneś to zrobić. Posłużywszy się wajchą, możesz już iść dalej – zrób tak. Idź do wspomnianych drewnianych drzwi. Po ich otwarciu podążaj przed siebie, aż dojdziesz do metalowej bramy. Przejdź przez nią używając swej zdolności przechodzenia przez takie obiekty, a znalazłszy się po drugiej stronie, udaj się w prawo. Wskocz na półkę i korzystając z błękitnego oparu przenieś się do świata materialnego. Tutaj musisz rozprawić się z kolejną układanką z kamiennych bloków.

Na początek pozbądź się wszelkich zawadzających Ci przeciwników – jest to konieczne, jeśli chcesz w spokoju zająć się zagadką. Nie jest to zbyt trudne zadanie, ale żeby mieć efekty, trzeba dobrze zacząć. Na początek musisz wrzucić jeden kamień (ten dobrze ustawiony) na drugi, a następnie przepchać tak utworzoną piramidę w odpowiednie miejsce. Teraz dosuń jeszcze trzeci blok – jest to potrzebne, abyś mógł wepchnąć ten górny w otwór. Gdy już to zrobisz, umieść pozostałe dwa kamienie w kolejnych otworach. Jak się sprawisz, to w nagrodę obejrzysz następną scenkę – otrzymałeś dostęp do kolejnej dźwigni. Teraz wyjdź z tego pomieszczenia i wróć na półkę przy ścianie. Idź w prawo, do drzwi, które już znasz. Wejdź do środka, wskocz na półkę i przełącz dźwignię. Teraz opuść to pomieszczenie i przejdź po kamiennej półce w prawo. Wskocz na dwie drewniane płyty, ale uważaj, bo w chwilę po tym, jak tylko to zrobisz, zapadną się one w przepaść. Po obejrzeniu animacji zeskocz i... nie, nie, jeszcze nie żegnaj się z bliskimi – zeskoczywszy, zaczniesz po prostu szybować i uniesiesz do góry. Leć tak aż do momentu, póki nie wylądujesz na skalnej półce. Teraz dostań się na jej „koleżankę" znajdującą się po prawej, a będąc już tam przebiegnij się po niej aż do fioletowej komnaty. Z tego miejsca będziesz musiał wyruszyć po cztery kryształy.

KRYSZTAŁ PO RAZ PIERWSZY

Pobiegnij w prawo do końca i przejdź przez drzwi umieszczone w dużej, oszklonej ścianie. Po krótkim spacerku wejdziesz w pierwsze drzwi po prawej. Przebiegnij do końca, po czym przejdź przez bramę. Teraz wróć do świata materialnego, bo czeka Cię kolejna układanka z kamiennymi blokami. Tym razem musisz połączyć rury. W tym celu zrzuć wszystkie kamienie, a następnie powpychaj je na swoje miejsca. Zdobyłeś pierwszy kryształ! Teraz wróć do korytarza.

KRYSZTAŁ PO RAZ DRUGI

Gdy znajdziesz się w korytarzu, idź w górę i przejdź przez drewniane drzwi. Pobiegnij do końca, tam przejdź przez bramę, po czym wróć do świata materialnego. Tu znowu czekają na Ciebie kamienne bloki, ale tym razem nie powinieneś mieć już z nimi żadnego problemu. Po zdobyciu kolejnego kryształu wróć na korytarz.

Teraz stanie przed Tobą nieco trudniejsze zadanie. Mniej więcej w połowie drogi pomiędzy dwoma wejściami znajduje się dzwon. Podejdź do niego bliżej i uderz weń swym mieczem, następnie szybko odwróć się i wskocz do otworu znajdującego się za Tobą. Wbiegnij do fioletowej komnaty, a stamtąd w wąski korytarzyk. Na jego końcu znajduje się drugi dzwon – tak! zgadłeś! na tym instrumencie również powinieneś zagrać. I na dodatek jeszcze musisz to zrobić szybko – limit czasu na to przeznaczonego ograniczany jest rozleganiem się dźwięku powstałego po uderzeniu w pierwszy dzwon. Jeśli uda Ci tego dokonać (tj. wyrobić w czasie i sprawić, by oba dzwony zagrały razem), ogromna szyba blokująca Ci dotychczas drogę powinna pęknąć (może jest niemuzykalna? – przyp. red.). Teraz skieruj się w miejsce, gdzie znajdowała się ta nieszczęsna tafla szkła – po prawej stronie powinieneś znaleźć korbę. Zakręciwszy nią, otworzysz sobie drzwi – ale tylko na chwi-

LEGACY OF KAIN SOUL REAVER

lę, i to w dodatku zbyt krótką, byś zdążył do nich dobiec, zanim się zamkną. O co chodzi? Otóż wiedz, że cała sztuczka polega na tym, abyś zaraz po zakręceniu korbą przeniknął do świata spektralnego – wtedy możesz spokojnie przejść przez drzwi (znajdują się one nieopodal drugiego dzwonu). Więc zrób to!

Po przekroczeniu progu udaj się w lewo i skorzystaj z błękitnego oparu, by powrócić do świata materialnego. Teraz znajdź kurek w ścianie i przekręć go, a następnie udaj się do portalu i skorzystaj ze znajdujących się nieopodal drzwi. Po przeskoczeniu przepaści podążaj dalej ścieżką, aż dotrzesz do jej końca. Przejdź przez kolejne drzwi, pokonaj przeciwników, a następnie idź w lewo. Powinieneś zobaczyć artefakt za szybą, a obok niego brame. Po przeniknięciu przez nią musisz rozprawić się z kolejną łamigłówką – trzeba powkładać kamienne bloki w odpowiadające im miejsca. Nie przejmuj się tym, że otworów jest mniej niż bloków, bo jak tylko kamienie zostaną umieszczone na swoich miejscach, pojawią się pozostałe i z nimi będziesz musiał zrobić to samo. Po obejrzeniu animacji weź swoją nagrodę, a następnie wróć tam, gdzie znajdują się drzwi, których przekroczenie ograniczone jest limitem czasowym.

Naprzeciw wąskiego przejścia (tego, którym się tu dostałeś) znajduje się drugie – przejdź przez nie, a następnie wskocz na rurę po lewej stronie. Poruszając się po niej, wbiegnij aż na samą górę (tylko pamiętaj o omijaniu przeciwników, bo szkoda na nich czasu). Na końcu rury znajduje się ścieżka, którą powinieneś podążać aż do rozwidlenia drogi – wybierz lewą odnogę, by znaleźć się obok pozostałych kryształów. Na lewo od nich jest krata, przez którą musisz przeniknąć.

KRYSZTAŁ PO RAZ TRZECI

Wróć do świata materialnego i udaj się w lewo. Na końcu korytarza powinieneś zobaczysz trzy gwizdki. Otwórz dwa z nich – ten pośrodku i ten bliżej Ciebie. Kiedy tylko to zrobisz, pęknie trzeci kryształ. Teraz wróć do bramy.

KRYSZTAŁ PO RAZ CZWARTY

Pobiegnij w drugą stronę i uporaj się z trzecim gwizdkiem. Teraz wróć pod bramę i przeniknij przez nią. Znajdź najbliższy błękitny opar, bo czas najwyższy, by powrócić do świata materialnego. Znalazłszy się tam, udaj się do miejsca, gdzie kiedyś znajdowały się kryształy – zamiast nich znajdziesz teraz przełączniki. Użyj każdego z nich, by uruchomić wentylator. Wskocz tam, rozłóż skrzydła i unoś się, dopóki nie zobaczysz żółtych rur. Wyląduj na pierwszej z nich i idź do jej końca, to znaczy – aż do stojącej pionowo szarej rury. Popchnij ją, a następnie dostań się na drugą żółtą rurę. Będąc na niej powinieneś zrobić to samo co poprzednio. Po przewróceniu drugiej szarej rury przeskocz na ścieżkę znajdującą się na samej górze. Gdy dojdziesz do jej końca, znajdziesz się w pomieszczeniu z kilkoma platformami. Pozbądź się przeciwników, a następnie przełącz obie wystające z ziemi dźwignie. Teraz wskocz na świecznik tkwiący w ścianie, z niego na metalową platformę, a z niej wreszcie na rury (zapamiętaj to miejsce, bo później będziesz musiał do niego wrócić!). Po przejściu na koniec rur wykonaj skok wysoko, wysoko i podleć trochę, aby dostać się na wyższą platformę. Z niej przedostań się na ścieżkę (musisz ją widzieć, nie ściemniaj!). Na jej końcu znajdziesz brązową bramę, przez którą powinieneś przeniknąć. Teraz zeskocz i powróć do świata materialnego. Będąc tam, pójdź w prawo – znajduje się tam zawór, który musisz przekręcić. Następnie wskocz po żółtych rurach i znajdź lokację z dużym dzwonem. Po lewej stronie powinieneś zauważyć kolejną rurę – wskocz na nią i pobiegnij na samą górę. Teraz wskocz do korytarza i przejdź nim do następnej lokacji. Po prawej stronie jest kolejna żółta rura, a na niej znajduje się kolejny zawór. Aby się do niego dostać, musisz przyciągnąć sobie kamienny blok, który znajduje się po drugiej stronie pokoju. Gdy to zrobisz, nie powinieneś już mieć problemu z dostaniem się do zaworu, który należy, oczywiście, przekręcić. Uczyniwszy to, zręcznie wskocz na górę i dostań się do kolejnego korytarza. Idź nim tak długo, aż dotrzesz do większego pomieszczenia. Tu znajdziesz trzeci (i ostatni) zawór. Aby do niego dotrzeć, najpierw musisz wskoczyć na rurę po prawej – pójdź nią aż do jej końca, a następnie zwinnym skokiem udaj się na niższą rurę. Teraz na jej miejscu umieść tę szarą rurkę. Wykonaj obrót i idź aż do samego końca – znajdziesz tu wspomniany zawór (przekręć go). Teraz musisz wrócić do pomieszczenia z trzema rurami (mam nadzieję, że zapamiętałeś to miejsce!). Będąc w drodze powrotnej pamiętaj, że w pomieszczeniu z drugim zaworem będziesz musiał jeszcze przepchnąć z powrotem kamienny blok na jego dawne miejsce, bo jeśli tego nie uczynisz, to nie dostaniesz się do dalszej części korytarza. Kiedy dotrzesz do celu, zauważysz, że z trzech rur (na końcu każdej z nich) wydobywa się para – wskocz w nią i pozwól unieść się do góry. Wyląduj na ścieżce i podążaj nią aż do rozwidlenia. Tam skieruj się prawo – znajdziesz kolejny teleport. Uaktywnij go i wróć do rozwidlenia. Wybierz lewą drogę, a jeśli się nią udasz, dotrzesz do kolejnego bossa – Zephona.

ZEPHON

Mimo że jest to dopiero trzeci boss, to mogą być z nim już pewne problemy. Koleś jest ogromnym insektem, dysponującym kilkoma odnóżami, których często i z zapałem używa do atakowania niewinnych przechodniów – taką jego potencjalną ofiarą jesteś i Ty. Recepta na pokonanie Zephona jest w miarę prosta. Po pierwsze, nie stój zbyt długo w miejscu – jeśli będziesz ciągle w ruchu, to unikniesz zainkasowania ciosów! Cały trik polega na tym, że musisz sprawić, iż odnóże insekta wbije się ziemię; dokonasz tego, jeśli będziesz sprytnie unikał ataków. Kiedy insekt będzie już unieruchomiony, musisz szybko podbiec do niego i uderzyć mieczem. Jeżeli zdążysz, Zephon zniesie jajo. Musisz je podnieść, szybko podbiec do płonącej pochodni i zapalić je od niej. Następnie podbiegnij do swego przeciwnika i rzuć w niego płonącym jajem. Manewr ten musisz wykonać trzy razy. Po wygranym pojedynku zdobędziesz kolejną zdolność – wspinanie się po ścianach.

Cdn.

Konsolite

Eidos
www.eidos.co.uk

DYSTRYBUTOR PL – MIRAGE
STRONA PL – www.mirage.com.pl
TERMIN WYDANIA PL – JEST
PC WIN'95 Min. Pentium 166, 32 MB RAM

OCENA: 9/10

TABELKA 2 ZBROJE

Zbroi w grze jest całkiem sporo. Składają się one z kilku elementów: hełmu, napierśnika, rękawic, nagolenników i butów. Możesz je zarówno zakupić, jak też i znaleźć podczas penetrowania podziemi. Poniżej przedstawiam dość potężny ich spis. Oto wyjaśnienia poszczególnych skrótów: Min. Str. i Min. Str. – minimalna siła i budowa ciała, jaką należy posiadać, aby założyć zbroję. Mod. Agl. i Mod. Ref. – to ewentualna modyfikacja zręczności i refleksu po wdzianiu pancerza. Plus (+) oznacza, że w danym komplecie zbroi wartość konkretnego parametru powtarza się w stosunku do pierwszego elementu całego pancerza.

Nazwa	*Obrona*	*Min. Str*	*Min. Con*	*Mod. Agl*	*Mod. Ref.*	*Bonusy*	*Koszt*
Animal Fur Helmet	2	16	14	0	0	+6[1)]	1 500
Animal Fur Gauntlets	1	+	+	+	+	+	750
Animal Fur Chest Plate	3	+	+	+	+	+	2 250
Animal Fur Leg Plate	3	+	+	+	+	+	2 250
Animal Fur Boots	1	+	+	+	+	+	750
Barbarian Helmet	4	19	18	0	0	+3[2)]	9 600
Barbarian Gauntlets	3	+	+	+	+	+	7 200
Barbarian Chest Plate	5	+	+	+	+	+	12 000
Barbarian Leg Plate	5	+	+	+	+	+	12 000
Barbarian Boots	3	+	+	+	+	+	7 200
Berserker Helmet	5	21	20	0	0	[3)]	40 000
Berserker Gauntlets	4	+	+	+	+	+	32 000
Berserker Chest Plate	6	+	+	+	+	+	48 000
Berserker Leg Plate	6	+	+	+	+	+	48 000
Berserker Boots	4	+	+	+	+	+	32 000
Bone Chest Plate	5	19	18	0	0	–	2 500
Bone Leg Plate	3	+	+	+	+	+	1 500
Bone Boots	3	+	+	+	+	+	1 000
Celtic Helmet	5	21	20	0	0	+1[4)]	24 000
Celtic Bracers	4	+	+	+	+	+	19 200
Celtic Chest Plate	6	+	+	+	+	+	28 800
Celtic Leg Plate	6	+	+	+	+	+	28 000
Celtic Boots	4	+	+	+	+	+	19 200
Chainmail Helmet	3	18	16	0	0	–	3 000
Chainmail Gauntlets	2	+	+	+	+	+	2 000
Chainmail Chest Plate	4	+	+	+	+	+	3 600
Chainmail Leg Plate	4	+	+	–1	+	+	3 600
Chainmail Boots	2	+	+	–1	+	+	1 800
Cloth Shirt	1	14	10	0	0	–	10
Cloth Pants	1	+	+	+	+	+	+
Cloth Boots	0	+	+	+	+	+	+
Dragon Helmet	6	23	22	0	0	+2%[5)]	43 200
Dragon Gauntlets	5	+	+	+	+	+	36 000
Dragon Chest Plate	7	+	+	–1	–1	+	42 200
Dragon Leg Plate	7	+	+	+	+	–1	42 000
Dragon Boots	5	+	+	+	+	+	36 000
Gothic Helmet	6	23	22	0	0	+2[6)]	64 800
Gothic Gauntlets	5	+	+	+	+	+	54 000
Gothic Chest Plate	7	+	+	+	+	+	67 200
Gothic Leg Plate	7	+	+	+	+	+	67 200
Gothic Boots	5	+	+	+	+	+	51 000
Holy Helmet	6	23	22	0	0	+3%[7)]	50 400
Holy Gauntlets	5	+	+	+	+	+	42 000
Holy Chest Plate	7	+	+	+	+	+	50 400
Holy Leg Plate	7	+	+	–1	+	+	54 000
Holy Boots	5	+	+	–1	+	+	39 000
Iron Helmet	6	21	20	0	0	–	24 000
Iron Gauntlets	5	+	+	+	+	+	20 000
Iron Chest Plate	7	+	+	+	+	+	25 200
Iron Leg Plate	7	+	+	+	+	+	25 200
Iron Boots	5	+	+	+	+	+	20 000
Leather Helmet	1	15	12	0	0	–	250
Leather Gloves	1	+	+	+	+	+	250
Leather Chest Plate	2	+	+	+	+	+	500
Leather Leg Plate	2	+	+	+	+	+	500
Leather Boots	1	+	+	+	+	+	500
Nightshade Helmet	6	21	20	0	0	+5[8)]	26 000
Nightshade Gauntlets	4	+	+	+	+	+	20800
Nightshade Chest Plate	6	+	+	–1	–1	+	26 400
Nightshade Leg Plate	6	+	+	–1	–1	+	26 400
Nightshade Boots	4	+	+	+	+	+	20 800
Ninja Hood	6	23	22	0	0	+5[9)]	50 400
Ninja Gloves	5	+	+	+	+	+	42 000
Ninja Shirt	7	+	+	+	+1	+	63 000
Ninja Pants	7	+	+	+1	+	+	63 000
Ninja Boots	5	+	+	+	+	+	42 000
Plate Helmet	6	21	20	0	0	–	24 000
Plate Gauntlets	5	+	+	+	+	+	20 000
Plate Chest Plate	7	+	+	–1	–1	+	22 400
Plate Leg Plate	7	+	+	–1	–1	+	22 400
Plate Boots	5	+	+	+	+	+	20 000
Samurai Helmet	6	23	22	0	0	–	36 000
Samurai Gauntlets	5	+	+	+	+	+	30 000
Samurai Chest Plate	7	+	+	–1	–1	+	33 600
Samurai Leg Plate	5	+	+	–1	–1	+	33 600
Samurai Boots	5	+	+	+	+	+	27 000
Scalemail Helmet	3	19	18	0	0	[10)]	9 000
Scalemail Gauntlets	3	+	+	+	+	+	9 000
Scalemail Chest Plate	5	+	+	–1	+	+	14 000
Scalemail Leg Plate	5	+	+	–1	+	+	14 000
Scalemail Boots	3	+	+	+	+	+	9 000
Spiked Helmet	6	21	20	0	0	+2%[11)]	28 800
Spiked Gauntlets	5	+	+	+	+	+	24 000
Spiked Chest Plate	7	+	+	–1	–1	+	28 000
Spiked Leg Plate	7	+	+	–1	–1	+	28 000
Spiked Boots	5	+	+	+	+	+	24 000
Studded Helmet	2	16	14	0	0	–	1 000
Studded Gauntlets	1	+	+	+	+	+	500
Studded Chest Plate	3	+	+	+	+	+	1 500
Studded Leg Plate	3	+	+	+	+	+	1 500
Studded Boots	1	+	+	+	+	+	500
Woodland Helmet	2	18	16	0	0	+4%[12)]	3 000
Woodland Gauntlets	1	+	+	+	+	+	1 500
Woodland Chest Plate	3	+	+	+	+	+	4 500
Woodland Leg Plate	3	+	+	+	+	+	4 500
Woodland Boots	1	+	+	+	+	+	1 500

[1)] do odporności na trucizny, [2)] do obrażeń, [3)] Fatigue wzrasta 15% szybciej, [4)] do odporności na ataki magiczne i oparte na ogniu, [5)] do ataku, [6)] do ataków magicznych, +2 do odporności na ogień, trucizny i zamrożenie, [7)] do Health, [8)] do odporności na trucizny, [9)] do walki wręcz, [10)]3 rodzaje – 1: +8 do odporności na zamrożenie, 2: +8 do odporności na ogień, 3: +6 do odporności na magię, [11)] do walki wręcz, [12)] do szybkości regenerowania Fatigue.

cz. 2

Tym z Was, którym REVENANT – mimo swych niedociągnięć – przypadł do gustu, prezentuję dziś drugą część Imadła. Muszę przyznać, że na początku gra może wciągnąć i przynieść Ci dużo satysfakcji, jednak ja już mniej więcej w połowie poczułem się niezwykle znużony. Aby ją skończyć, musisz się uzbroić w sporo cierpliwości, a ja postaram się osłodzić całą robotę poniższymi poradami. Oświadczam też, że dziś, już po dewaluacji ocen, gra otrzymałaby notę 6/10, a nie, jak pierwotnie, 7/10.

GARŚĆ WSKAZÓWEK

– Odpowiednia organizacja zabawy to podstawa każdej gry. W produkcji pt. REVENANT znajdujesz dość dużo różnych przedmiotów, które w bardzo szybkim tempie mogą zaśmiecić Twój plecak. Na szczęście możesz zakupić kilka sakw, aby odpowiednio zorganizować swój ekwipunek... więc tak zrób! Trzymaj osobno broń, księgi, jedzenie i przedmioty magiczne. W ten sposób naprawdę unikniesz zamieszania.

– Rozpoczynając wyprawę koniecznie odwiedź bibliotekę, prowadzoną przez starego człowieka imieniem Geralt, i spenetruj jej zasoby. W ten sposób skompletujesz całkiem pokaźny zbiór książek, których przeczytanie powinno być Twym obowiązkiem, jeżeli naprawdę chcesz wczuć się w fabułę rozgrywki.

– Walka. Na samym początku może sprawić Ci trochę kłopotów, ale jej opanowanie i opracowanie skutecznych taktyk nie jest jednak zbyt trudnym zadaniem. Rozpoczynając grę masz do dyspozycji trzy opcje ataku, jednak nowych ciosów uczyć się będziesz wraz ze zdobywaniem doświadczenia i szkoląc się u mistrza Jonga. Możesz atakować szybkimi ciosami, zadającymi mniejsze obrażenia, lub wolniejszymi, lecz bardziej destrukcyjnymi. Na początku pojedynku z danym przeciwnikiem najlepiej zaatakować potężniejszym uderzeniem, aby potem, będąc już w kontakcie bezpośrednim, dokończyć dzieła szybkimi pchnięciami. W takiej sytuacji rzadko kiedy wróg zdoła się odgryźć (przynajmniej w początkowej fazie gry). Jeżeli jednak to Ty znajdziesz się w kryzysowej sytuacji, warto byś przypomniał sobie o możliwości blokowania (klawisz Q). Jest to dość skuteczna opcja, która może Cię uchronić przed poważnymi obrażeniami. Warto też pamiętać o unikach, choć przyznam się szczerze, że nie stosowałem ich zbyt często – po prostu nie było takiej potrzeby. Uniki wykonujemy używając kombinacji klawiszy: Ctrl+strzałka.

– Uniki przydają się w pewnej konkretnej sytuacji, którą opiszę

REVENANT

poniżej. Otóż posiadasz tzw. „punkty zmęczenia", a jest to po prostu Twoja wytrzymałość. Jej poziom jest wyświetlany w postaci paska znajdującego się obok analogicznego wskaźnika określającego zdrowie i manę. Wytrzymałość spada, gdy walczysz, a jeżeli skurczy się do zera, Twoje ciosy stają się wolniejsze i mniej skuteczne, dlatego podczas pojedynków należy kontrolować ubytek owych punktów. Uniki przydają się właśnie wtedy, gdy nasza wytrzymałość wyczerpała się, a wokół wciąż plączą się jacyś przeciwnicy.

– Jeżeli chcesz być pewien zwycięstwa, to musisz wykorzystać dwa czary, których użycie może Ci je zapewnić. Mówię tutaj o „Anti–Magic" z drugiego kręgu (spis czarów prezentowałem w pierwszej części Imadła). Otóż dzięki temu zaklęciu możesz na pewien czas uodpornić się na ataki magiczne. To fakt, że jego działanie nie jest zbyt długie, ale zazwyczaj wystarcza na jedną walkę. Gdy dochrapiesz się już czarów z piątego kręgu, koniecznie zwróć uwagę na „Invisibility". Jest to – jak się domyślasz – niewidzialność. Czar ów również nie działa zbyt długo, ale używając go praktycznie stajesz się odporny na wszelkie obrażenia fizyczne – bez żadnego uszczerbku na zdrowiu możesz karcić przeciwników walczących jedynie wręcz. A gdyby przypadkiem okazało się, że bestia posługuje się zarówno magią, jak i bronią białą, to wtedy można przecież użyć kombinacji „Anty–Magic" i „Invisibility". Jeżeli pragniesz często stosować owe połączenie, to, oczywiście, zaopatrz się w sporą liczbę napojów regenerujących. Nie powinno to być problemem, gdyż złota raczej nie brakuje.

– Nie wiem, czy to błąd, czy celowe zamierzenie twórców, ale w walce zdecydowanie najlepiej sprawdzają się tu miecze. Reasumując, jeżeli tylko masz taką szansę, to wybierz tę broń. Oczywiście istnieją wyjątki, np. podczas konfrontacji z kamiennymi golemami bronie obuchowe skutkują lepiej od miecza. W pewnym momencie znajdziesz łuk i zamrażające strzały, lecz przydadzą się one w zasadzie tylko podczas jednej, jedynej walki.

Gdy tylko zdobędziesz łuk, trafisz na sporą, ogrodzoną komnatę, ale nie idź od razu do góry! Przy prawej ścianie, u dołu, stoi skrzynia. Tam właśnie znajdziesz strzały – uzbrój się w nie. Dopiero teraz możesz swobodnie iść w górę komnaty. Nagle jedyne wyjście zamknie się, a przed Tobą stanie potężna bestia – pająk Soulifuge. Ma on dość sporo życia, bo aż 5 000 punktów, i nie ma sensu walczyć z nim „standardowymi" metodami – właśnie teraz należy użyć łuku. Strzelając w bestię powodujesz jej zamrożenie, a w efekcie, oczywiście, unieruchomienie. Teraz warto jeszcze zarzucić jakiś czar, który zwiększa efektywność zadawanych przez Ciebie obrażeń lub Twą wytrzymałość (niech będzie to np. „Swift Strike"), i klepiesz potworka, ile wlezie! Kiedy zamrożenie przestanie działać, strzelasz ponownie i znów dajesz mu do wiwatu. W ten sposób załatwisz go bezboleśnie.

– Co jakiś czas u mistrza Jonga uczysz się silniejszych ciosów, a raczej ich kombinacji. Staraj się je wszystkie dobrze przećwiczyć, bo mogą być naprawdę bardzo skuteczne. Zazwyczaj sprawdzają się jednak tylko w pierwszym starciu z danym oponentem, gdyż potem na ich wyprowadzanie po prostu nie masz czasu. Mimo to warto o nich wszystkich pamiętać i nie ograniczać się jedynie do standardowych pchnięć.

– Musisz rozważnie rozdzielać punkty przy awansie na kolejne poziomy doświadczenia. Do 15. poziomu możesz wydać na cechy dwa punkty, a potem będzie to już tylko jeden punkt. Jeżeli więc na początku źle zainwestujesz, później może być to już nie do odrobienia.

– Nigdy nie próbuj wracać „na piechotę" do miasta, jeżeli jesteś już w podziemiach. Musisz je dokładnie przeczesywać nie tylko w poszukiwaniu przedmiotów i wszelakich skarbów, ale także portali, dzięki którym swobodnie przeniesiesz się do Misthaven (konkretniej – do jednej z komnat zamku). Po załatwieniu wszystkich swoich spraw możesz z powrotem wskoczyć do teleportu, by ponownie znaleźć się w katakumbach.

– Co pewien czas będziesz znajdować pergaminy z zapisanymi na nich formułami czarów. Jeżeli tylko posiadasz odpowiednie talizmany, nic nie stoi na przeszkodzie, byś nauczył się wszystkich przedstawionych tam zaklęć. Przestudiuj je i wybierz kilka tych, które, Twoim zdaniem, najbardziej Ci się przydadzą. Następnie przeciągnij je na pasek, dzięki czemu staną się szybko dostępne (możesz używać skrótów klawiszowych). Tak samo postąp z miksturami regenerującymi.

– W czasie gry nie opłaca się podróżować używając trybu pełnoekranowego. Przede wszystkim uruchom dolny pasek, chyba że już dobrze zapamiętałeś, co i gdzie na nim poumieszczałeś. Jednak podstawą jest tu stale włączona mapa. To właśnie dzięki niej zawczasu dostrzeżesz zbliżających się wrogów czy co bardziej znaczące punkty orientacyjne (zejścia na następny poziom, dźwignie itd.).

– Co pewien czas będziesz znajdował różnego rodzaju jedzenie. Dzięki temu nieznacznie (maksymalnie o 50 punktów) możesz zregenerować swe życie lub manę. W początkowej fazie gry jest to dość ważne, gdyż nie masz jeszcze dużych zasobów finansowych, które pozwoliłyby Ci na zakup napojów leczących, więc starannie gromadź żywność (z czasem jednak staje się to zupełnie zbędne).

– Podczas każdej wizyty w mieście odwiedzaj Sardoka i Tendricka w sali tronowej. Czasami mają oni jakieś nowe informacje, które możesz uzyskać. To samo dotyczy innych osób, np. zbrojmistrza czy Jonga. Nie spiesz się i zawsze sprawdzaj, czy nie ma nowych broni lub zbroi, w które możesz się zaopatrzyć.

– Jeżeli wykonasz już quest z Amulet of Rogoss, to możesz darować sobie odwiedzanie tawerny, bo nie dzieje się tam nic ciekawego.

To już koniec Imadła. Myślę, że wyczerpałem temat dogłębnie i każdy z Was powinien bez problemu ukończyć tę grę. A co ważniejsze – poznać swoją prawdziwą przeszłość.

Nubarus

TABELKA 1

PRZEDMIOTY MAGICZNE

Pierścienie	*Bonusy*	*Koszt w złocie*
Emerald Ring	+10 do odporności na trucizny	800
Fire Ruby Ring	+20 do odporności na ataki oparte na ogniu	2 500
Ring of the Arcane	+250 do Mana, +10 do obrażeń z czarów	6 000
Serpent Ring	+100 do Health	1 000
Sigil Ring	+300 do Mana	4 000
Venom Ring	+20 do odporności na trucizny	1 600

Bransolety	*Bonusy*	*Koszt w złocie*
Band of Regeneration	+60 do Health	3 000
Bracelet of Fortune	+2 do Luck	750
Band of Fury	+100% do Fatigue	10 000
Emerald Bracelet	+60 do odporności na trucizny	10 000

Naszyjniki	*Bonusy*	*Koszt w złocie*
Alpha Gem Necklace	+400 do Mana, +15 do obrażeń z czarów	10 000
Amulet of Cunning	+2 do Mind	2 000
Amulet of Power	+20 do obrażeń	10 000
Amulet of Thunderbolts	+10 do obrażeń	2 500
Dragon Eye Pendant	+250 do Health, +250 do Mana	2 500
Emerald Collar	+30 do odporności na trucizny	3 200
Fenrus Collar	+50 do Mana	2 000
Ivory Pendant	+2 do Armor	500
Necklace of Courage	+20 do obrażeń z czarów	6 000
Spirit Pendant	+2 do Cons	1 500
Wyrm Tooth Necklace	+10 do odporności na trucizny, +2 do Str, +2 do Cons	15 000

Eidos Interactive
www.eidos.com

DYSTRYBUTOR PL – MIRAGE
STRONA PL – www.mirage.com.pl
TERMIN WYDANIA PL – JEST
PC WIN'95 Min. Pentium 233, 32 MB RAM

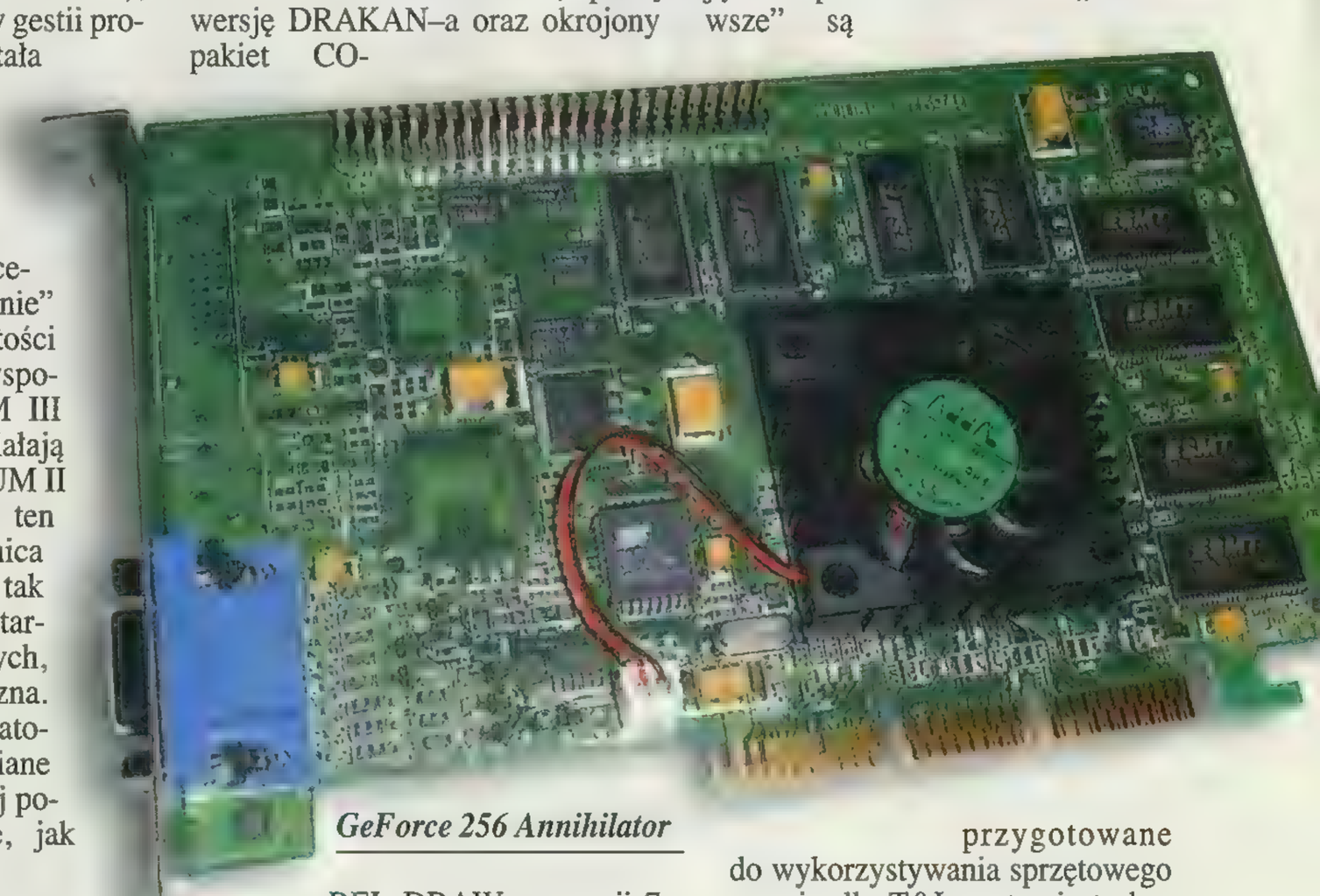
OCENA: 7/10

Kiedy dwa miesiące temu przedstawialiśmy pierwszą dostępną w Polsce kartę opartą na układzie GEFORCE 256, jej sterowniki nie były jeszcze dopracowane, ale nie było też konkurencji. Dziś wszystko uległo zmianie. Oto drugie spojrzenie na produkt firmy NVIDIA

Do testów otrzymaliśmy dwie niemal identyczne karty – 3D BLASTER GEFORCE 256 ANNIHILATOR (CREATIVE) oraz ERAZOR X (ELSA). Trzeci model to dopalony ANNIHILATOR PRO, w którym wykorzystano nowe, doskonałe układy pamięci DDR SGRAM. Zacznijmy jednak od słabszych kart.

O parametrach technicznych GEFORCE 256 pisałem już przed dwoma miesiącami, przy okazji prezentacji tego układu. Teraz, dla przypomnienia, tylko kilka najważniejszych faktów. W odróżnieniu od TNT2 czy też VOODOO 3 chip ten nosi miano GPU (Graphics Processor Unit, czyli „procesor graficzny"), a nie po prostu „akcelerator 3D". Dzieje się tak, ponieważ wstępna faza obróbki grafiki (tzw. transformacje i oświetlenie – T&L), która dotychczas leżała w gestii procesora głównego, została przejęta przez GPU. Tak więc, teoretycznie, szybkość działania karty graficznej powinna być już niezależna od częstotliwości procesora. No cóż, „teoretycznie" tak jest, w rzeczywistości jednak w systemach dysponujących np. PENTIUM III 700 MHz gry nadal działają szybciej niż pod PENTIUM II 366 wyposażonym w ten układ. Co prawda różnica w wydajności nie jest aż tak uderzająca jak przy starszych kartach graficznych, jednak nadal jest widoczna. Nie zmniejszyły się natomiast wymagania stawiane pamięci systemowej – tej powinno być, oczywiście, jak najwięcej.

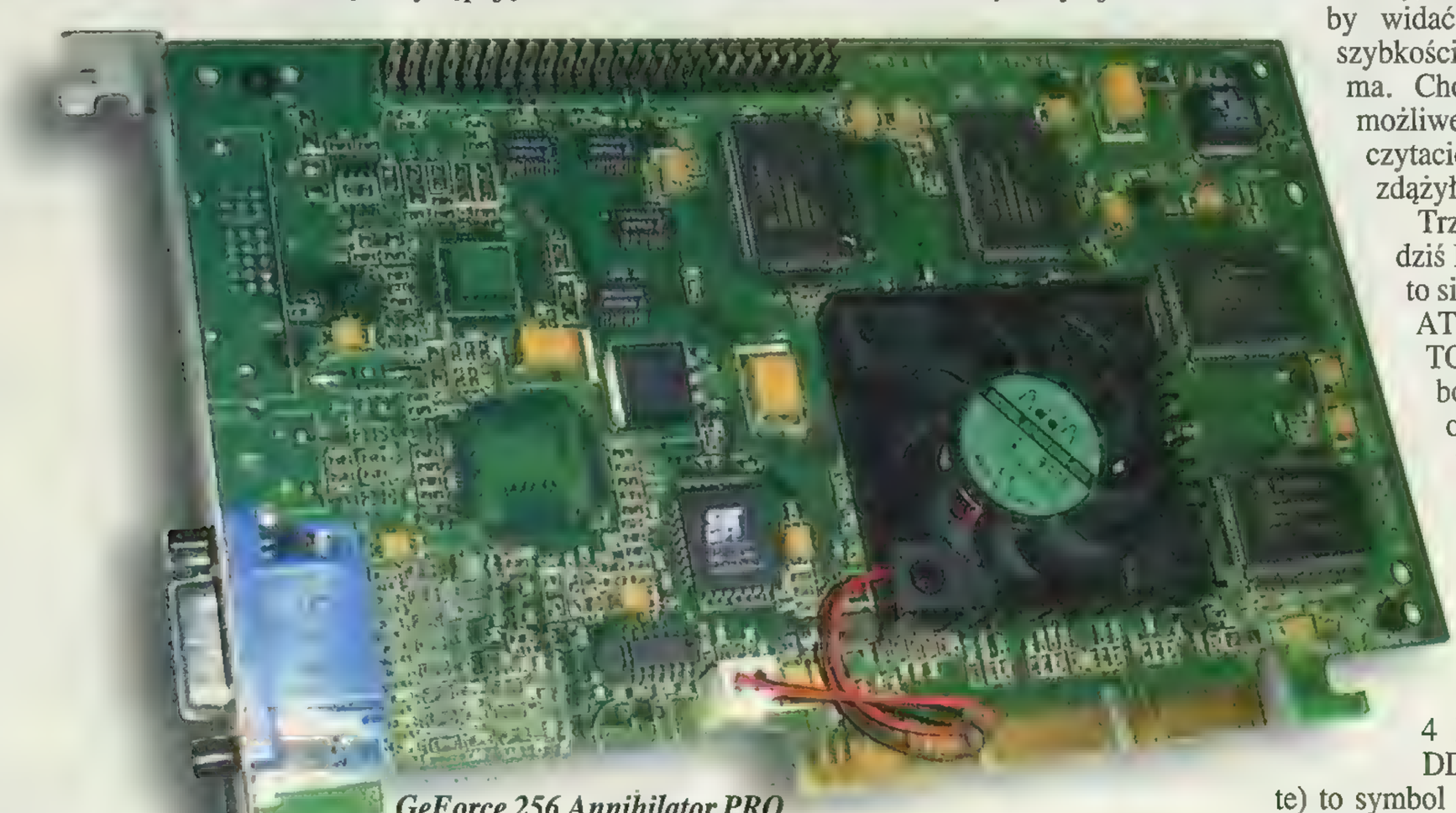
Poza tym układ ten dysponuje czterema jednostkami teksturującymi, co pozwala osiągnąć wydajność 480 Mpikseli na sekundę. Występująca w nazwie liczba „256" oznacza wewnętrzną architekturę 256–bitową. Składają się na nią cztery 64–bitowe strumienie danych, które mogą być przetwarzane równocześnie. GEFORCE dysponuje pełnym zestawem nowoczesnych funkcji 3D, takich jak filtrowanie anizotropowe, cube bump mapping, multiteksturowanie itd. Ponieważ, jak już wspomniałem, modele ANNIHILATOR oraz ERAZOR X są niemal identyczne, można omówić je razem. Oba taktowane są z częstotliwością 120/166 MHz (rdzeń/pamięć), oba też wyposażono w 32 MB RAM. Różnią się zaś (oczywiście poza producentem;) dołączonym oprogramowaniem oraz jakością sterowników. Co do tych ostatnich, to wydaje się, że minimalnie lepsza jest oferta firmy ELSA (choć wyniki testów różnią się tylko o włos); podobnie jest z oprogramowaniem. Wraz z ERAZOR–em dostaniemy odtwarzacz filmów DVD, pełną wersję DRAKAN–a oraz okrojony pakiet CO-



GeForce 256 Annihilator

REL DRAW w wersji 7 (znajduje się w nim COREL DRAW oraz COREL PHOTO-PAINT). Do ANNIHILATOR–a dołączony jest natomiast programowy odtwarzacz DVD oraz gra EVOLVA – nie da się ukryć, że jest to dużo skromniejsza oferta. Różnice w wynikach testów są, jak już wspomniałem, niemal na granicy błędu. Na korzyść ERAZOR–a przemawia lepsze oprogramowanie oraz korzystniejsza gwarancja – 6 lat (CREATIVE – 3 lata). No tak, ale czy za dwa–trzy lata ktoś będzie jeszcze pamiętał o GEFORCE? Użytkowników VOODOO 1 także jest już przecież coraz mniej...

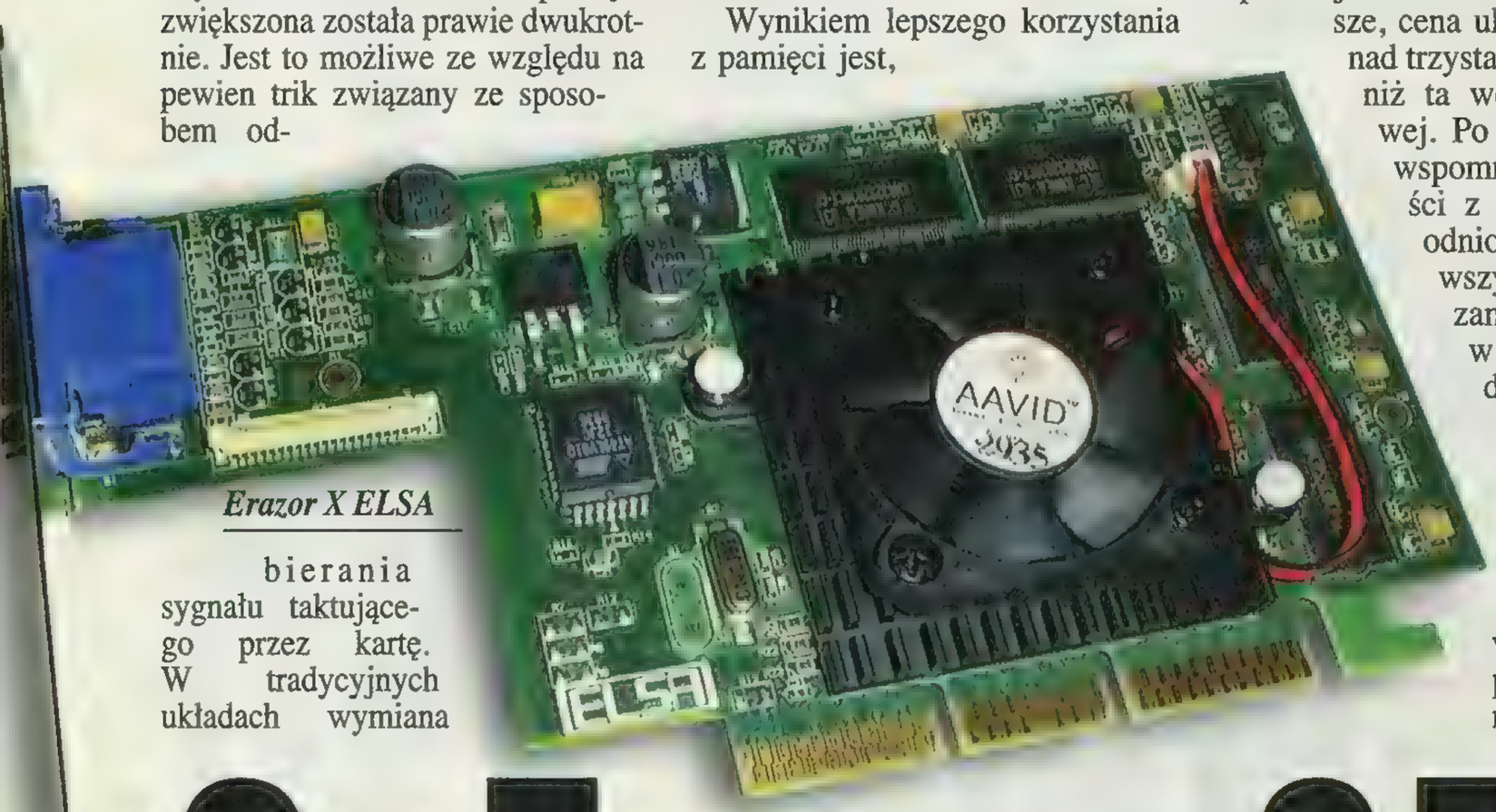
Spójrzmy na wyniki testów. W porównaniu z VOODOO 3 oraz TNT2 widać dość znaczny wzrost wydajności omawianych kart – o około 25–30 procent. Jeśli weźmiemy pod uwagę wyniki podawane przez 3DMARK 2000 (pierwszy porządny benchmark wykorzystujący T&L), to różnica sięga nawet 30 procent! W tej chwili dane te są najbardziej interesujące, rzecz jasna, dla fanów QUAKE–a 3 – gry działające w oparciu o OPEN GL „od zawsze" są przygotowane do wykorzystywania sprzętowego wsparcia dla T&L, natomiast chodzących pod DIRECTX 7 (dopiero ta wersja jest stworzona z myślą o wykorzystaniu pełnych możliwości układu), takich, w których byłoby widać gwałtowny wzrost szybkości, jakoś jeszcze nie ma. Choć, oczywiście, jest możliwe, że w chwili, gdy czytacie ten artykuł, sytuacja zdążyła już ulec zmianie.



GeForce 256 Annihilator PRO

Trzecia z omawianych dziś kart – najciekawsza – to siostrzany model CREATIVE ANNIHILATOR, oznaczony symbolem PRO. Jest on, oczywiście, oparty na takim samym układzie graficznym, jednak wykorzystano w nim zmodyfikowane kości pamięci. Mamy tu do czynienia z ośmioma układami 4 MB DDR SGRAM. DDR (Double Data Rate) to symbol oznaczający technikę zwiększonej szybkości korzystania z pamięci. Nie będzie chyba przesadą stwierdzenie, że jest to nowość na miarę wprowadzonego kilka miesięcy temu GEFORCE – o ile tam otrzymaliśmy T&L, tak w tym wy-

GeForce 256
druga odsłona



Erazor X ELSA

padku dostajemy układ, w którym częstotliwość taktowania pamięci zwiększona została prawie dwukrotnie. Jest to możliwe ze względu na pewien trik związany ze sposobem odbierania sygnału taktującego przez kartę. W tradycyjnych układach wymiana danych następowała w momencie, gdy sygnał częstotliwości zegara (wznoszący się i opadający podczas każdego cyklu) miał wartość rosnącą, natomiast w układach DDR do pamięci można się odwołać zarówno w chwili wznoszenia się, jak też i opadania sygnału. Testowana karta zachowywała się więc tak, jakby jej pamięć była taktowana częstotliwością 300 MHz! W przypadku rdzenia nadal mamy do czynienia ze 120 MHz – należy dodać, że częstotliwość taktowania pamięci można było zmieniać w zakresie 270–330 MHz. Przy pomocy firmowego oprogramowania możliwe jest jedynie podkręcanie pamięci, ale rdzenia – nie. Można tego dokonać przy pomocy innych programików do nadtaktowania, takich jak np. POWER STRIP.

Wynikiem lepszego korzystania z pamięci jest, oczywiście, wzrost ogólnej wydajności karty. Jednak największe różnice pojawiają się dopiero przy korzystaniu z wyższych rozdzielczości – od 1024x768 wzwyż. Najbardziej rzucającą się w oczy cechą tej karty jest mniejszy spadek wydajności przy wzroście rozdzielczości, niż ma to miejsce w przypadku standardowego modelu. Biorąc pod uwagę wyniki testów przeprowadzonych przy użyciu 3DMARK 2000 różnica pomiędzy rezultatami uzyskanymi przy 640x480 a 1024x760 w przypadku modelu ANNIHILATOR wynosi 11%, natomiast dla wersji PRO jest to 5%. Naprawdę całkiem nieźle!

Pozostaje tylko odpowiedzieć na pytanie: „Czy warto zainwestować w kartę z pamięciami DDR?”. Cóż, sprawa jest dość trudna. Po pierwsze, cena układu jest o ponad trzysta złotych wyższa niż ta wersji podstawowej. Po drugie, jak już wspomniałem, korzyści z takiego zakupu odniosą przede wszystkim ludzie zamierzający grać w wyższej rozdzielczości. To natomiast wiąże się z posiadaniem lepszego monitora (od 17 cali wzwyż), większej ilości pamięci (co najmniej 128 MB) i najlepiej, rzecz jasna, jak najmocniejszego procesora (PIII 500 lub wyższy). No cóż, jeśli kogoś stać na komputer marzeń, to będzie mógł sobie pozwolić także na najlepszą dostępną w tej chwili na rynku kartę graficzną...

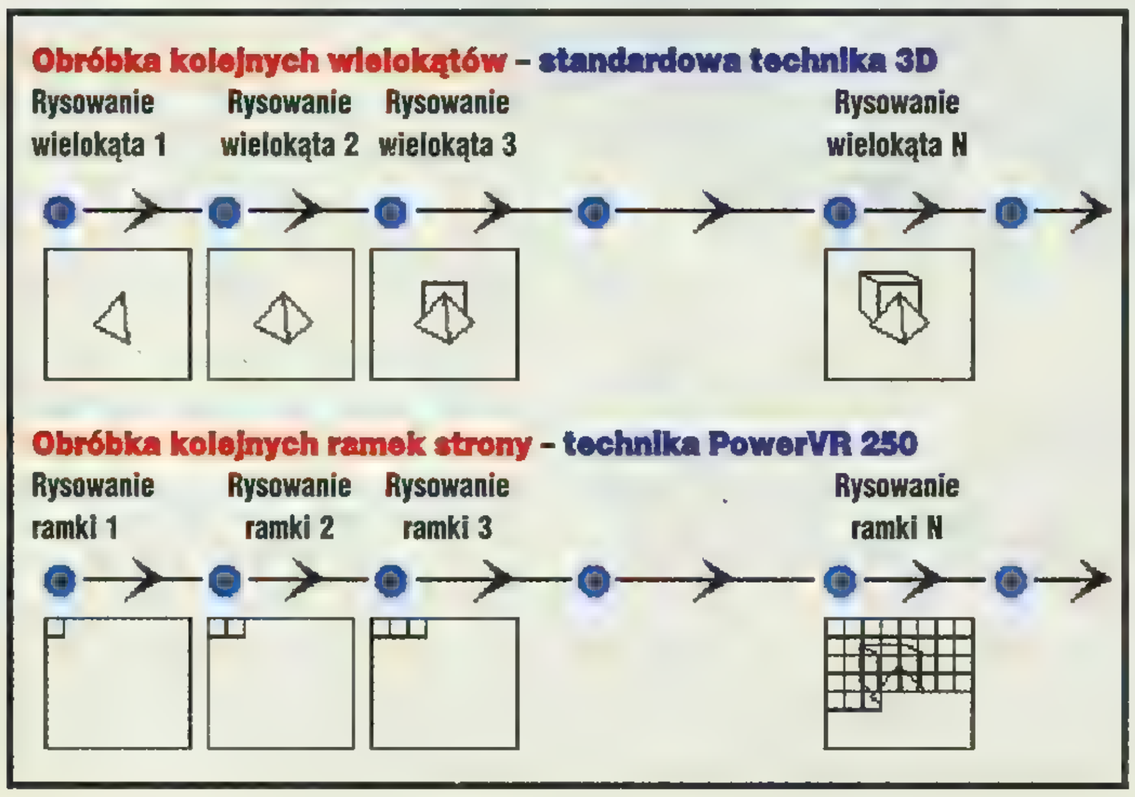
A co do pozostałych modeli, to warto wiedzieć, że wersje ze standardowymi pamięciami są, owszem, tańsze, jednak nie znaczy to, że tanie. Trudno polecać kupno karty za ponad tysiąc dwieście złotych w chwili, kiedy model oparty na VOODOO 3 czy TNT2 (co prawda w najsłabszych wersjach) kosztuje kilkaset złotych. Nie da się ukryć, że GEFORCE jest drogi, ponieważ brak mu właściwie konkurencji. Karty poprzedniej generacji – zaprezentowane wiosną zeszłego roku – oferują znacznie niższe osiągi. Poza tym są one (a zwłaszcza V3) zdecydowanie mniej zaawansowane technicznie.

GEFORCE będzie, rzecz jasna, tanieć. Kiedy? Nie wiadomo, ale zapewne po lutowym CeBicie i prezentacji konkurencyjnego układu VOODOO następnej generacji. Realny spadek cen powinniśmy odczuć mniej więcej w kwietniu, gdy trafi on już do sklepów. Możliwe, że NVIDIA zaprezentuje także słabsze (a co za tym idzie – tańsze) wersje swego układu – podobnie jak dzisiaj, poza standardową TNT2 dostępne są także modele M64, VANTA i ULTRA (podobne zróżnicowanie cechuje także VOODOO 3). Zresztą na wiosnę (a więc zapewne na CeBit) zapowiadana jest „odświeżona” wersja GEFORCE 256. Później, także w tym roku, ma się ukazać kolejny model, oznaczony na razie jako NV20. Jak więc widać, firma utrzymuje tempo prezentacji dwóch układów na rok: w „wysypie” wiosennym i jesiennym (jak pamiętamy, do tej pory ukazały się: RIVA 128 – jesienią ‘97, 128ZX – wiosną ‘98, TNT – jesienią tegoż roku, następnie TNT2 – wiosną ‘99 i GEFORCE jesienią zeszłego roku). W tej chwili najrozsądniejsze, co można zrobić, to po prostu spokojnie czekać – na pewno będzie taniej, a i tak gier wykorzystujących w pełni możliwości tego układu jest na razie niewiele.

Pooh

Testy przeprowadzono na komputerze klasy PENTIUM II 400 MHz, wyposażonym w 64 MB RAM.

QUAKE 3 TEST 1.08 FASTEST	CREATIVE ANNIHI.	CREATIVE ANNIHI. PRO	ELSA ERAZOR X	TNT2 ULTRA	VOODOO 3 3000
640x480x16 bit	86	93	86	64	67
800x600x16 bit	72	86	74	58	60
1024x768x16 bit	57	71	55	57	55
640x480x32 bit	75	79	77	57	–
800x600x32 bit	52	67	54	41	–
1024x768x32 bit	41	55	43	31	–
3DMARK 2000					
640x480x16 bit	1 464	1 810	1 475	1 050	1 190
800x600x16 bit	1 420	1 780	1 425	960	919
1024x768x16 bit	1 330	1 690	1 328	910	916
640x480x32 bit	1 430	1 785	1 443	1 010	–
800x600x32 bit	1 382	1 750	1 390	910	–
1024x768x32 bit	1 285	1 695	1 290	820	–



Sprzęt do testów dostarczyły firmy:

3D BLASTER GEFORCE 256 ANNIHILATOR i ANNIHILATOR PRO:
CREATIVE POLSKA
tel. (0–22) 646–52–16
www.europe.creative.com/poland

ELSA ERAZOR X:
TCH COMPONENTS
al. Krakowska 110/114
02–256 Warszawa
tel. (0–22) 868–22–25
www.tch.com.pl

Ceny (z VAT):
3D BLASTER
ANNIHILATOR – ok. 1 190 zł
3D BLASTER
ANNIHILATOR PRO – ok. 1 550 zł
ELSA ERAZOR X – ok. 1 300 zł

VideoLogic Neon 250

Szybkość pamięci i zegara 125 MHz. Pojedyncza jednostka teksturująca. Premiera opóźniona o ponad pół roku. Czy taka karta graficzna, w takich warunkach ukazująca się na rynku, może stanowić realną konkurencję dla produktów firm 3DFX lub NVIDIA? Hmm...

Na zeszłorocznych targach CeBit zapowiedziano premiery czterech konkurujących ze sobą układów graficznych. Kilka tygodni później na półki sklepowe trafiły modele zbudowane w oparciu o układy NVIDIA TNT2, 3DFX VOODOO 3 oraz MATROX G400. Lada dzień pojawić miał się także POVERVR firm NEC/VIDEOLOGIC. Czekano, czekano – i nic. Co ciekawe, posiadacze konsoli DREAMCAST już od niemal roku mogą się cieszyć tym układem – to właśnie on jest odpowiedzialny za generowanie grafiki w najnowszym dziele SEGI. Natomiast premiera karty dla peceta była ciągle przekładana, a gdzieś w okolicy września nawet dystrybutorzy stracili już nadzieję na ujrzenie „nowego, bijącego konkurencję na głowę" chipa. I oto nagle, na początku grudnia, zupełnie niespodziewanie, stało się – VIDEOLOGIC zaskoczył wszystkich kartą NEON 250, opartą na oczekiwanej kości. Przyjrzyjmy się jej.

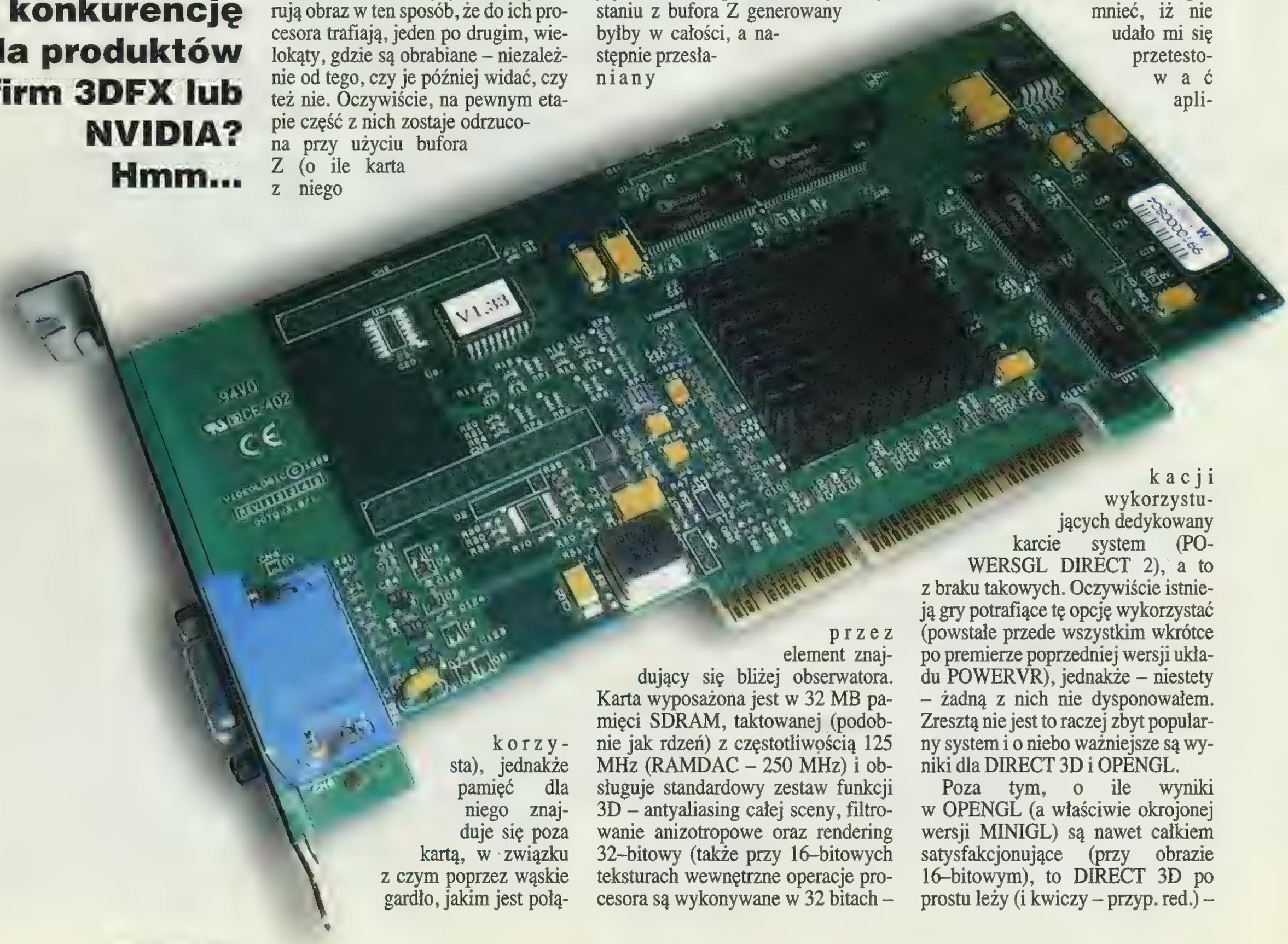
Wyjątkowość POWERVR 250 tkwi w sposobie, w jaki karta ta tworzy grafikę 3D. Wydawać by się mogło, że po wciśnięciu wszystkich etapów obróbki na jedną kość w GEFORCE 256 już nic nas (przynajmniej przez jakiś czas) nie zaskoczy... a jednak udało się!

Standardowe karty graficzne generują obraz w ten sposób, że do ich procesora trafiają, jeden po drugim, wielokąty, gdzie są obrabiane – niezależnie od tego, czy je później widać, czy też nie. Oczywiście, na pewnym etapie część z nich zostaje odrzucona przy użyciu bufora Z (o ile karta z niego korzysta), jednakże pamięć dla niego znajduje się poza kartą, w związku z czym poprzez wąskie gardło, jakim jest połączenie karta–płyta główna, musi zostać przepchnięta dodatkowa, spora ilość danych. Oczywiście spowalnia to generowanie obrazu. Twórcy POWERVR 250 poszli w innym kierunku. W tym wypadku do procesora trafia obraz podzielony na kawałki o rozmiarach 32x16 punktów. Dla każdego kawałka tworzona jest lista znajdujących się w nim wielokątów (widocznych oraz zasłoniętych). Następnie układ odrzuca te zasłonięte (oraz przesłonięty fragment wielokąta, jeśli jest on widoczny tylko częściowo) i do dalszej obróbki kieruje tylko elementy widoczne. W porównaniu z opisanym powyżej użyciem bufora Z widać, że zachodzą tu dwie zmiany. Po pierwsze, dane nie opuszczają karty graficznej, proces jest więc o wiele szybszy. Po drugie, jeśli wielokąt jest widoczny tylko w połowie, układ obrabia tylko jego odsłoniętą połówkę. Przy korzystaniu z bufora Z generowany byłby w całości, a następnie przesłaniany przez element znajdujący się bliżej obserwatora. Karta wyposażona jest w 32 MB pamięci SDRAM, taktowanej (podobnie jak rdzeń) z częstotliwością 125 MHz (RAMDAC – 250 MHz) i obsługuje standardowy zestaw funkcji 3D – antyaliasing całej sceny, filtrowanie anizotropowe oraz rendering 32–bitowy (także przy 16–bitowych teksturach wewnętrzne operacje procesora są wykonywane w 32 bitach – podobnie działa np. MATROX G400). Karta dostępna jest w wersji PCI oraz AGP – my otrzymaliśmy do testów tę drugą.

Do karty nie dołączono żadnych pełnych wersji gier, a jedynie kilka demonstracyjnych; na płytce znaleźć można także garść dem ukazujących możliwości karty. Umieszczono tam także programy COLORIFIC oraz 3DEEP, umożliwiające dokładną kalibrację monitora oraz samej karty, a szczególny nacisk położono na prawidłowe oddanie kolorów w grach.

Przejdźmy teraz do testów. Na ich podstawie wyciągnąć można dwa zasadnicze wnioski. Przede wszystkim NEON cierpi na typowe, a przy tym, niestety, niesamowicie wręcz irytujące schorzenie nowych kart graficznych – niedopracowanie sterowników. Na początku muszę wspomnieć, iż nie udało mi się przetestować aplikacji wykorzystujących dedykowany karcie system (POWERSGL DIRECT 2), a to z braku takowych. Oczywiście istnieją gry potrafiące tę opcję wykorzystać (powstałe przede wszystkim wkrótce po premierze poprzedniej wersji układu POWERVR), jednakże – niestety – żadną z nich nie dysponowałem. Zresztą nie jest to raczej zbyt popularny system i o niebo ważniejsze są wyniki dla DIRECT 3D i OPENGL.

Poza tym, o ile wyniki w OPENGL (a właściwie okrojonej wersji MINIGL) są nawet całkiem satysfakcjonujące (przy obrazie 16–bitowym), to DIRECT 3D po prostu leży (i kwiczy – przyp. red.) –



wyniki z 3DMARK 2000 mówią same za siebie. QUAKE 3, jak widać, działał nieźle, w niskiej rozdzielczości dorównując nawet TNT2 ULTRA, choć, oczywiście, pozostając daleko w tyle za GEFORCE 256. Na szczęście producenci poprawili zgłaszane wcześniej usterki, dotyczące dziwnych artefaktów pojawiających się na ekranie – zapewne wynikało to z nietypowego sposobu tworzenia grafiki. Na szczęście teraz wszystko jest OK. Drugi problem to bardzo wyraźny spadek szybkości po wejściu na wyższą rozdzielczość. Nie jestem pewien, czym jest to spowodowane, problem zapewne może dotyczyć niezadowalającej przepustowości podczas komunikowania się układów karty z jej pamięcią. Tak czy inaczej, wniosek jest jeden: jeśli już grać, to najwyżej w 800x600.

Pora na chwilę namysłu – warto kupić, czy nie? Być może narażę się fanom tej technologii, ale chyba jednak nie. Przede wszystkim wiele do życzenia pozostawiają wyniki testów. Szczerze mówiąc, jedynie fani QUAKE–a mogą się czuć w miarę usatysfakcjonowani, a na nim świat się przecież nie kończy (przynajmniej dla większości graczy). Do tego widoki na przyszłość są mało optymistyczne. Biorąc pod uwagę brak kampanii reklamowej NEON–a oraz tak długie przekładanie jego premiery, wydawać by się mogło, że producent „odpuścił sobie" ten produkt. Mam nadzieję, że się mylę, ale raczej nie wróży to karcie najlepiej. Obecne sterowniki dla DIRECTX–a wymagają jeszcze naprawdę sporo pracy i obawiam się, że ich w pełni dopracowana wersja ujrzy światło dzienne (o ile oczywiście się ukaże) dopiero około lutego–marca – taki termin wydaje się być realny, jeśli weźmiemy pod uwagę analogiczny rozwój oprogramowania w przypadku np. produktów NVIDI. Obawiam się więc, że układ ten umrze śmiercią naturalną, bo we wspomnianym okresie, w okolicach tegorocznego CeBitu, będą miały miejsce premiery nowych kart z „wysypu wiosennego" – pojawią się kolejne modele VOODOO, odświeżony GEFORCE i być może coś jeszcze. W związku z tym wypuszczenie niecałe dwa miesiące wcześniej POWERVR 250 – kości i tak już opóźnionej – jest dość nierozsądne. Lepiej już było jeszcze się trochę wstrzymać i ciut później przedstawić bardziej dopracowany model. I do tego ta cena – wyższa niż VOODOO 3 3000 czy też TNT2. Raczej nie przemawia to do klienta:) Choć może się mylę, może producent wypuści dopracowane sterowniki, może rzeczywiście NEON 250 zakasuje przynajmniej TNT2 i VOODOO 3? Może... Jednakże na koniec grudnia sprawa ta wygląda tak, jak opisałem powyżej.

Pooh

Testy przeprowadzono na komputerze klasy PENTIUM II 400 MHz, wyposażonym w 64 MB RAM.

	VIDEOLOGIC NEON 250	TNT2 ULTRA	VOODOO 3 3000
QUAKE 3			
640x480x16 bit	65	60	64
800x600x16 bit	53	58	60
1024x768x16 bit	40	57	55
640x480x32 bit	41	59	–
800x600x32 bit	32	47	–
1024x768x32 bit	15	35	–
3DMARK 2000			
640x480x16 bit	650	1 050	1 050
800x600x16 bit	580	915	919
1024x768x16 bit	470	910	910
640x480x32 bit	570	1 010	–
800x600x32 bit	440	960	–
1024x768x32 bit	310	820	–

Sprzęt do testów dostarczyła firma:
WINMAX POLSKA
ul. Józefa Rymera 4
40–048 Katowice
tel. (032) 251–22–86
Cena (z VAT) – ok. 820 zł

Razem z odświeżoną ofertą kart graficznych firma CREATIVE zaprezentowała nowe zestawy głośnikowe. Tym razem także mniej rozbudowana wersja została wyposażona w wejście cyfrowe

Creative FPS 2000 Digital

Zestaw FOUR POINT SURROUND FPS 2000 składa się ze wzmacniacza, zamkniętego w jednej obudowie z głośnikiem niskotonowym, oraz czterech głośników satelitarnych. Sygnał można przekazać do niego za pomocą dwóch kabli stereo (tył i przód), zakończonych wtyczkami minijack lub też przez kabel transmisji cyfrowej, zakończony wtyczką DIN (wszystkie znajdują się w zestawie). Szkoda tylko, że nie przewidziano transmisji przy użyciu chociażby cyfrowego wejścia koncentrycznego S/PDIF. Cyfrowy DIN jest rozwiązaniem o wiele mniej popularnym w kartach dźwiękowych, co skazuje nabywcę FPS 2000 na korzystanie np. z modelu SB LIVE! PLATINUM, gdzie takie wyjście dołączono. A trzeba przyznać, że tego rodzaju zestaw, kosztujący ponad 2000 zł, jest niedostępny dla zdecydowanej większości graczy.

Parametry techniczne głośników przedstawiają się interesująco. Głośniki satelitarne przenoszą pasmo o częstotliwości od 150 Hz do 20 kHz, a nominalna moc muzyczna każdego z nich wynosi 7W. Subwoofer odtwarza dźwięki o częstotliwości od 50 od 180 Hz, zaś jego moc nominalna to 25 W. Oznacza to ponaddwukrotny wzrost mocy w porównaniu z poprzednią wersją FOUR POINT SURROUND FPS 1000: tam nominalna moc głośników satelitarnych wynosiła 3,5 W, a subwoofera – 10 W. Przednie głośniki satelitarne umocowane są na podstawkach, tylne natomiast można zamocować na półmetrowych trójnogach lub powiesić na ścianie.

Na koniec tradycyjnie odpowiedzmy sobie na pytanie, czy warto zastanowić się nad kupnem opisywanego sprzętu. Spójrzmy na fakty: FPS 2000 DIGITAL kosztuje niemal tysiąc złotych, zaś kupno wersji analogowej FOUR POINT SURROUND to wydatek, bagatela, o połowę mniejszy. A zatem, czy cyfrowy przekaz dźwięku z peceta do wzmacniacza wart jest tych pieniędzy? Obawiam się, że nie. W końcu, jeśli komuś zależy na jakości, może zainwestować w przyzwoicie izolowane kable stereo tył/przód. Od wzmacniacza do głośników i tak idą później normalne kable – na tym etapie zniekształcenia mogą się pojawić niezależnie od rodzaju transmisji z karty dźwiękowej. W sumie – zdecydowanie zbyt drogo. Gdyby proponowany zestaw kosztował, powiedzmy, pięćset pięćdziesiąt, no, może nawet sześćset złotych, to czemu nie? Jednak ponad dwieście dolarów za proponowany tu sprzęt to cena raczej przesadzona.

Pooh

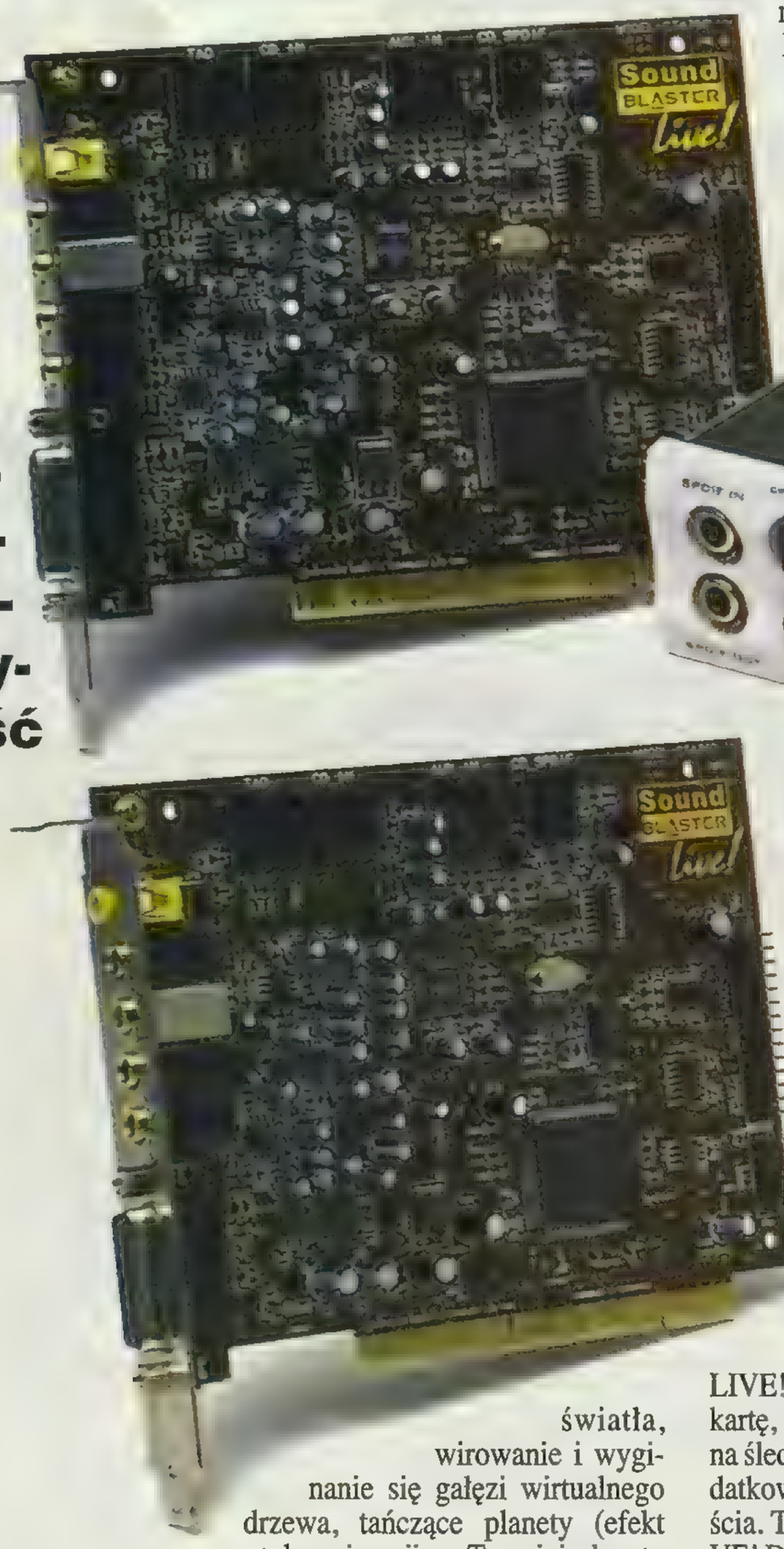
Sprzęt do testów dostarczyła firma:
CREATIVE POLSKA
tel. (0–22) 646–52–16
Cena (z VAT) – ok. 990 zł

SB LIVE! druga odsłona

Od premiery kart dźwiękowych z serii SOUND BLASTER LIVE! minął już ponad rok, więc po tak długim czasie wypadało nieco odświeżyć ofertę. I tak oto do sklepów trafiły nowe modele produktów firmy CREATIVE, mającej nadzieję uzyskać przychylność klientów

Poprzednio na rynku dostępne były dwa modele kart z serii LIVE!: droższa, sprzedawana pod tą właśnie nazwą, oraz zdecydowanie tańsza wersja VALUE. Obecnie postanowiono wyraźniej zróżnicować nazewnictwo i model tańszy nosi nazwę PLAYER 1024, zaś bardziej rozbudowany to PLATINUM. Oczywiście oba oferują dźwięk przestrzenny, zgodny ze standardami DirectX oraz EAX 2.0. W obu przypadkach mamy do czynienia z taką samą kartą podstawową, opartą na układzie EMU10K1. Wyposażona jest ona w podstawowy zestaw wejść/wyjść: stereo tył/przód, wejście liniowe, mikrofonowe, złącze dla joysticka, wyjście cyfrowe minijack oraz umieszczone na karcie złącza dla CD (analogowe i cyfrowe), modemu oraz urządzeń dodatkowych. O zróżnicowaniu kart decydują dołączone do nich urządzenia dodatkowe oraz, co nie mniej istotne, oprogramowanie.

LIVE! PLAYER niewiele się różni od starszego VALUE – w tym przypadku rozszerzono jedynie software. Dodano tu m.in. program LAVA! (LIVE! AUDIO VISUAL ANIMATION), służący do wizualizacji muzyki – widmo dźwięku przekładane jest na animację trójwymiarową w jednym z kilku oferowanych środowisk. Możemy, na przykład, obserwować zniekształcenia wiązki światła, wirowanie i wyginanie się gałęzi wirtualnego drzewa, tańczące planety (efekt w stylu animacji z „Trzeciej planety od słońca") czy też płynąć po rzece, której brzegi wypiętrzają się w takt muzyki. Taki rejs przy piosenkach Krzysztofa Krawczyka to doprawdy niezapomniane przeżycie! W sumie jest to dość efektowne, ale raczej mało praktyczne rozwiązanie. Poza tym na dołączonych płytach znajdziemy pełną wersję ALIEN VS. PREDATOR, programy do sterowania komputerem za pomocą głosu (PROUDY PARROT), rozmawiania za pośrednictwem Internetu (CREATIVE MEDIARING TALK 99) i zgrywania płyt CD w formacie MP3 oraz garść programików znanych z poprzedniej wersji (odtwarzacz audio, program do nauki gry na gitarze czy też demonstracje systemu dźwięku przestrzennego oraz zniekształceń audio EAX). W sumie PLAYER 1024 to zestaw „dla każdego", tańszy z testowanych dwu i oferujący przy tym niemal wzorcową jakość dźwięku.



Ciekawiej przedstawia się zestaw PLATINUM. W tym wypadku otrzymujemy komplet narzędzi niezbędnych do nieco bardziej profesjonalnej obróbki muzyki. Poprzednia wersja LIVE! wyposażona była w dodatkową kartę, montowaną z tyłu komputera – na śledziu, na którym umieszczono dodatkowe wyprowadzenia wejścia/wyjścia. Teraz CREATIVE proponuje LIVE! DRIVE, czyli moduł umieszczany w wolnej kieszeni 5,25", na którym zgromadzono wszystkie niezbędne gniazda. Znajdziemy tu: cyfrowe gniazda wejścia/wyjścia (koncentryczne S/PDIF oraz optyczne), gniazdo słuchawek, dodatkowe wejście liniowe/mikrofonu (jack), wejście dla urządzeń dodatkowych (chinch) oraz wejście/wyjście MIDI (DIN). Dodatkowo w pudełku znajdziemy także śledzia z cyfrowym wyjściem DIN (do podłączenia cyfrowych głośników), mikrofon (dość marnej jakości) oraz kable: do podłączenia CD–ROM–u (analogowy i S/PDIF) i cyfrowy optyczny. Jeśli idzie o oprogramowanie, to poza wymienionym powyżej dołożono grę ROLLCAGE oraz programy – CUBASIS VST (nagrywanie oraz edycja muzyki), MIXMAN STUDIO (remiksowanie plików muzycznych) i kilka pomniejszych, pozwalających np. stworzyć własne banki brzmień czy też bezproblemowo przegrać płytę CD lub MP3 na MiniDisk. PLATINUM to zdecydowanie niezła propozycja, jednak nie dla każdego. Zaporowa cena decyduje o tym, iż zainteresują się nią raczej tylko ludzie zajmujący się muzyką na co dzień, chociaż także i oni zapewne chwilę się zastanowią – w końcu nie jest to profesjonalny sprzęt pozwalający stworzyć studio nagraniowe. A dla amatora koszt zabawy z dźwiękiem jest tu zdecydowanie zbyt wysoki.

Pooh

Sprzęt do testów dostarczyła firma:
CREATIVE POLSKA
tel. (0–22) 646–52–16
Ceny (z VAT):
SB Live! Player – ok. 430 zł
SB Live! Platinum – ok. 1 180 zł

Cordless Desktop iTouch

Technologia bezprzewodowa staje się coraz powszechniejsza. Każdy, kto pracował bez plątaniny kabli na biurku, wie, jaką wygodę zapewnia to rozwiązanie. Niestety, ma ono swoją cenę

Zestaw CORDLESS DESKTOP ITOUCH składa się z klawiatury CORDLESS ITOUCH KEYBOARD, myszy CORDLESS WHEEL MOUSE oraz odbiornika – podłączanego do komputera przez port klawiatury (DIN lub PS/2) – i myszy (złącze szeregowe lub PS/2). Zacznijmy od klawiatury.

Składa się ona z dwu zestawów przycisków. Jeden z nich to 105 standardowych, jasnoszarych guzików, podzielonych na znane podgrupy. Na drugi składa się dwanaście ciemnoszarych przycisków odpowiedzialnych za obsługę funkcji specjalnych. Całość zasilana jest za pomocą dwóch baterii R6 („paluszków"). Dodatkowo do klawiatury można przyczepić wygodną podkładkę dla nadgarstków. Jest ona jednak przydatna właściwie jedynie osobom, które dużo piszą używając wszystkich palców – w zasadzie tylko wtedy nadgarstki cały czas pozostają w niewygodnej, nienaturalnej pozycji – więc dla typowych graczy jest to dodatek raczej zbędny.

Uwagę zwraca także brak diod wskazujących stan klawiatury. Informacje o włączeniu klawiszy Caps Lock, Num Lock czy też Scroll Lock pojawiają się za to na pasku zadań Windows. No cóż, nie jest to może rozwiązanie zbyt wygodne, ale – biorąc pod uwagę sposób komunikowania się klawiatury z pecetem – jedyne możliwe. Diod można używać przy stałym połączeniu z jednostką centralną, a przy radiowym jest to o tyle ryzykowne, iż mogą się zdarzać chwilowe przerwy w nadawaniu, przez co stan wyświetlany na klawiaturze może się nie pokrywać z dostrzeganym przez peceta.

Wspomniane dodatkowe klawisze funkcyjne służą do uruchamiania programu do obsługi poczty elektronicznej, połączenia z ulubioną stroną WWW, obsługi odtwarzacza CD (przy użyciu dołączonego programu VIRTUOSA), regulacji głośności oraz przełączania komputera w tryb „standby". Podsumowując, muszę stwierdzić, że całość jest dość ergonomiczna i wygodna w obsłudze.

Wchodząca w skład zestawu mysz przeznaczona jest dla osób prawo– i leworęcznych. Poza dwoma standardowymi przyciskami jest ona wyposażona także w kółko–przycisk. Każdemu z guzików można przypisać dowolną spośród dostępnych funkcji, przy czym w rzeczywistości wybór dotyczy właściwie tylko przycisku środkowego. Mysz nie jest może tak ergonomiczna jak MOUSEMAN CORDLESS, ale i tak lepsza niż większość modeli oferowanych przez konkurencję.

W sumie, całość jest godna polecenia każdemu, kto ceni sobie wygodę, jaką dają urządzenia bezprzewodowe, oraz – co chyba jeszcze ważniejsze – kogo na taki zestaw stać. W końcu kosztuje toto tyle, co niejedna karta graficzna...

Pooh

Sprzęt do testów dostarczyła firma:
TORNADO 2000 SA
ul. Kierbedzia 4, 00–957 Warszawa
tel. (0–22) 651–24–01
www.tornado.com.pl
Cena (z VAT) – ok. 500 zł

Wingman Gamepad Extreme

Rok temu w teście padów opisywałem MS SIDEWINDER FREESTYLE PRO – pierwszy pad, w którym ruchy korpusu są zamieniane na wychylenia w osiach X i Y. Dzisiaj czas na prezentację konkurencyjnego modelu: przed nami WINGMAN GAMEPAD EXTREME firmy LOGITECH

Na pierwszy rzut oka testowany dziś egzemplarz niewiele się różni od modelu WINGMAN GAMEPAD, opisywanego w 69. numerze NSS. Owszem, widać, że zmieniono tworzywo, z którego zrobione są guziki (były czerwone, a teraz są niebieskie i do tego przezroczyste), jednak reszta wygląda niemal tak samo – dopiero po chwili zauważamy niewielki przycisk „SENSOR".

Pad może pracować w dwóch trybach. W pierwszym z nich zachowuje się jak normalny model dziesięcioprzyciskowy, a jednemu z guzików można przypisać funkcję „SHIFT", dzięki czemu każdy z pozostałych dziewięciu realizuje po dwie komendy. Przełącznik krzyżowy działa wtedy jako ośmiopozycyjny manipulator. Po naciśnięciu wspomnianego guzika „SENSOR" uruchamiamy system pozycjonowania pada – przechylenie go w lewo zostaje odczytane jako wychylenie joysticka w tę właśnie stronę. Przełącznik krzyżowy działa teraz jako „grzybek" (hat–switch), a pozostałe przyciski zachowują swoje poprzednie funkcje. Zapewne najbardziej interesuje Was, jak rozwiązanie tego typu sprawdza się w grach. Cóż, muszę przyznać, że w pełnieniu funkcji joysticka najlepiej sprawuje się... joystick, i żadne inne urządzenie go nie zastąpi. Pada z czujnikami używa się po prostu... inaczej. Dość trudno przyzwyczaić się do sytuacji, gdy zamiast wykonać ruch dłonią trzymającą gałkę, należy rusz ać rękoma (i to obiema!). Dla miłośników symulatorów będzie to rozwiązanie marne, zapewne nieco lepiej poczują się amatorzy wyścigów oraz, oczywiście, fani wszystkich tych gatunków, dla których pady zostały stworzone – bijatyk, strzelanin i mordobić. Oni jednak mogą sobie odpuścić kosztowne czujniki i kupić normalny pad. Tak więc przypuszczam, że prezentowany tu model (podobnie jak wspomniana odmiana SIDEWINDER–a) trafi na półkę podpisaną „wynalazki dziwne". A ludzie kupią rozwiązania znane i zaakceptowane już od dawna.

Pooh

Sprzęt do testów dostarczyła firma:
TORNADO 2000 SA
Cena (z VAT) – ok. 180 zł

Czy mówi Ci coś hasło „Blaszana Elżbietka”? Nie? To żałuj, bo to bardzo interesująca pani. I w takim razie koniecznie sięgnij po produkt firmy EDGARD MULTIMEDIA, który wprowadzi Cię w zawiłe meandry historii wojen światowych i naszego świata

MULTIMEDIALNA HISTORIA ŚWIATA I POLSKI 1914–1948

Wojny Światowe

WOJNY ŚWIATOWE to pierwsza multimedialna historia Polski i świata dotycząca lat 1914–48. Prace nad tym programem trwały prawie cztery lata. W tym czasie jego autorzy kończyli studia, doktoryzowali się, wyjeżdżali na stypendia do obcych krajów i... tworzyli inne programy komputerowe. I tak to trwało, aż w roku 1998 ruszyli ostro do przodu.

Fakty...

Historia to przede wszystkim fakty, fakty i jeszcze raz fakty. Czasem zabawne, czasem mniej, ale ich znajomość jest pomocna np. w rozgrywaniu wojen morskich w grze FIGHTING STEEL (rec. NSS '71). Dziwnym trafem wiedza ta pomaga także w szkole:) 2 CD–ROM–y firmy EDGARD zawierają ponad 800 stron tekstów fakty te opisujących. Już od początku użytkownik „testowany” jest przez opcję „Czy wiesz...” (stąd właśnie zaczerpnąłem pytanie, które pada w leadzie niniejszej recenzji). Nietypowe i ocierające się o sensację pytania zachęcają do wycieczek w głąb meandrów historii. Swoją wiedzę można również sprawdzić rozwiązując np. quiz. Jeśli ktoś nie wie, którą odpowiedź wybrać, może posłużyć się odnośnikiem do pasującego hasła. Dla tych wszystkich, którzy mają kłopoty z porządkiem przyczynowo–skutkowym najważniejszych wydarzeń i procesów, zbudowano „Linię czasu”, gdzie przy pomocy uszeregowanych w porządku chronologicznym fotografii zobrazowano lata 1914–1948. Wystarczy tylko kliknąć na dany obrazek, żeby przenieść się do odpowiadającego mu hasła tekstowego. Dla opornych przygotowano zaś 430 pytań testowych, które zostały napisane przez wykładowców akademickich.

...i akty

Podobno łatwiej napisać tekst niż stworzyć dobrą mapę ilustrującą opisywane wydarzenia. Niestety, map w WOJNACH ŚWIATOWYCH jest, jak dla mnie, za mało – tylko 21 – a ich strona graficzna pozostawia wiele do życzenia. Na plus trzeba jednak zapisać to, że są one interaktywne. Za to zdecydowanie mocną stroną programu EDGARD–a są materiały źródłowe (80 oryginalnych tekstów) i multimedia. Większość zamieszczonych materiałów to nigdzie dotąd niepublikowane, znane jedynie nielicznym specjalistom pozycje ze zbiorów m.in. Archiwum Dokumentacji Mechanicznej, Muzeum Wojska Polskiego oraz zbiorów prywatnych. Jak tłumaczą autorzy, to właśnie dotarcie do nich zabrało tyle czasu (i pieniędzy), ale warto było czekać. Można tu przeczytać np.: telegram Piłsudskiego z 1918 roku, postanowienia Układu Monachijskiego, paktu Ribbentrop–Mołotow czy akt kapitulacji Niemiec z 1945 roku. Ponad 700 zdjęć pokazuje nie tylko postacie i wydarzenia, ale również obecnie mało znane dokumenty, takie jak Kennkarta, przedwojenny dowód osobisty, przepustka żołnierza Armii Andersa czy kartka pocztowa z obozu koncentracyjnego. W programie zamieszczono 70 fragmentów filmów. Jak dotąd żadna inna aplikacja multimedialna nie może się szczycić filmem ze spotkania Piłsudskiego z Petlurą czy niemiecką propagandówką pokazującą jak żołnierze Wehrmachtu zabezpieczali się przed radziecką zimą. Sporą gratką jest też 100 nagrań archiwalnych. Dziś już niewiele osób pamięta – lub wie – jak brzmiał głos Piłsudskiego, Stalina, Sikorskiego, Churchilla, Roosevelta. Można też wysłuchać bezpośredniej relacji jednego z uczestników zamachu na Kutscherę (to niezła szkoła dla wielbicieli MORTYR–a:)

Autorzy WS zintegrowali hasła tekstowe z filmami, zdjęciami, nagraniami i dokumentami źródłowymi. Wykorzystując przeszło 10 000 połączeń użytkownik ma dostęp do wszystkich informacji i dokumentujących je materiałów. Do każdego hasła można dotrzeć na kilka różnych sposobów: przez „Historię”, „Leksykon”, „Linię czasu” lub „Quiz”. Jest to też ułatwiane przez bardzo rozbudowany system wyszukiwania–przeglądarkę; można znaleźć nie tylko interesujące nas hasło (tekst, nagranie, film, mapa), ale także wszystkie miejsca, w których występuje poszukiwany tekst (np.: „Stalin” pojawia się w 83 hasłach).

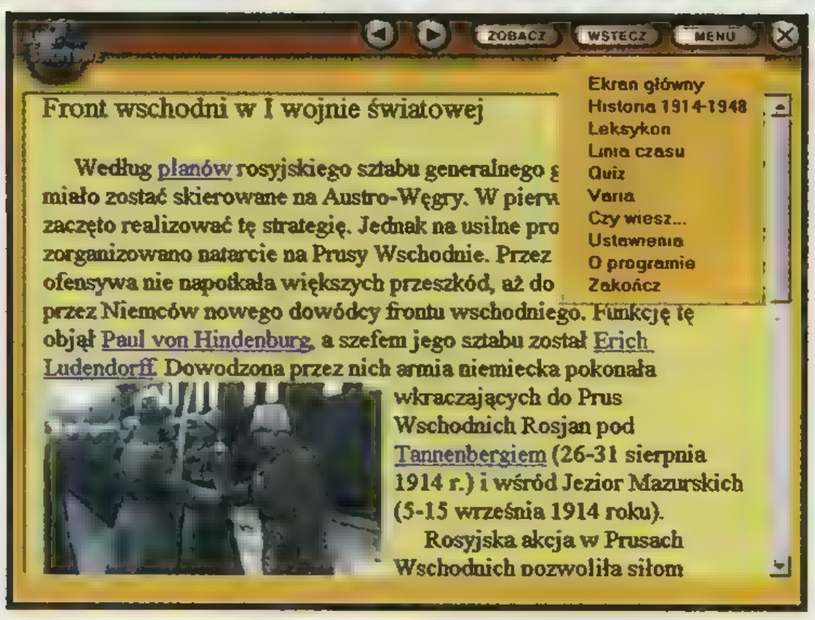
Dla (nie)każdego coś nowego

EDGARD MULTIMEDIA planuje stworzenie na swojej stronie internetowej kącika dla posiadaczy programu, z którego będą mogli ściągać pliki z nowymi hasłami. Ich tematyka ma daleko wykraczać poza tytułowe ramy czasowe programu.

WOJNY ŚWIATOWE to program idealny dla tych, którzy:

– czują niedosyt wiedzy historycznej;
– myślą o stworzeniu archiwum nagrań, filmów i dokumentów;
– przygotowują się do egzaminu maturalnego lub wstępnego;
– grają w najnowsze strategie i chcą wiedzieć „jak to było naprawdę”.

Pisiek



Edgard Multimedia
tel: (022) 857-44-32
http://www.edgard.com.pl
Cena (z VAT): 79 zł (2 CD-ROM-y)
Wymagania:
Pentium, Win '95,'98, CD-ROMx6, 16 MB RAM, ok. 30 MB HDD

Niebawem rozpocznie się nowe millennium, a to oznacza, że nadszedł już czas na wszelkiego rodzaju podsumowania i refleksje. Doprowadzi to oczywiście do tego, że nasze sklepy zapełnią się różnopostaciowymi przeglądami zdarzeń z lat ubiegłych i omówieniami dorobku całej ludzkości.

Rock w Polsce

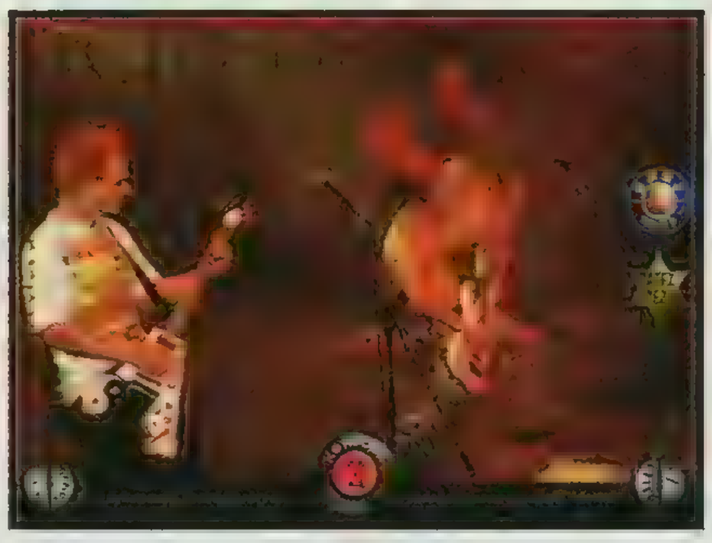
ENCYKLOPEDIA MULTIMEDIALNA

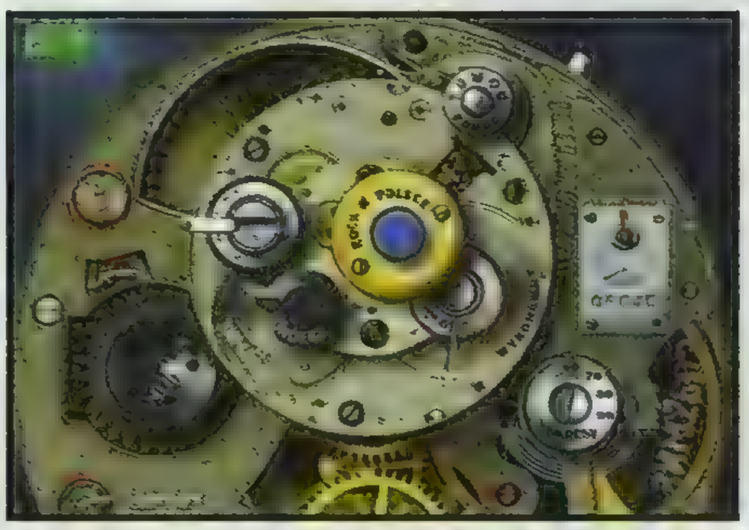
Nie inaczej ta sprawa wygląda na rynku multimediów. Z tej właśnie okazji OPTIMUS PASCAL MULTIMEDIA pozwolił sobie na przygotowanie programu, który powinien trafić do każdego, młodego czy starego, miłośnika polskiego rocka.

ROCK W POLSCE to przewodnik encyklopedyczny zajmujący się historią tego gatunku muzyki w naszym kraju, od lat 60. do dzisiaj. Trzeba przyznać, że materiał to dość obszerny, a pojemność jednej płyty kompaktowej jest raczej za mała, by go pomieścić. Autorzy programu stanęli więc przed bardzo trudnym zadaniem – musieli tak selekcjonować wszystkie materiały, aby efekt końcowy był spójny, kompletny i zarazem interesujący.

Zaraz po otworzeniu pudełka czeka nas pierwsze miłe zaskoczenie, bo oprócz metalowego pudełeczka z programem w nasze łapki trafia kilka płyt z muzyką! Znajduje się tu niezły singiel zespołu CREW, fajna płytka ROCK OD A DO Z oraz kilka innych. W sumie to bardzo miły bonus, którego nie sposób nie docenić. Jednak najważniejszy jest, jak zawsze, sam program i to, co oferuje. OPTIMUS PASCAL MULTIMEDIA zdążył już przyzwyczaić nas do tego, że każda jego produkcja ma ładną oprawę graficzną i muzyczną. Nie inaczej jest w przypadku ROCK–a W POLSCE. Wszystko, co tu widzimy, jest rozchwiane i chaotyczne, ale trzeba przyznać, że to właśnie wspaniale podkreśla charakter programu. Raczej trudno tu mówić o jakimś skomplikowaniu warstwy użytkowej: cała obsługa jest bardziej intuicyjna niż w Windows i nie ma prawa przysporzyć nam żadnych problemów. To tyle, jeśli idzie o pierwsze wrażenie – teraz warto byłoby wgryźć się głębiej.

Przewodnik został podzielony na kilka interaktywnych działów, które umożliwiają nam przyjemne i wesołe obcowanie z programem. „Nurty" to dział, w którym autorzy starają się przybliżyć nam wszystkie kierunki rozwoju muzyki rockowej, a także informacje o tym, gdzie się one kształtowały, kiedy przywędrowały do Polski i kto był rodzimym przedstawicielem danego gatunku. Następny dział to „Okresy" – w nim omówiono prądy i mody muzyczne w odniesieniu do danego okresu historycznego. Twórcy przygotowali także galerię zdjęć, która każdemu miłośnikowi rocka powinna wycisnąć kilka łez z oczków. Możemy także wybrać dowolnego wykonawcę (52 dokładne omówienia, w sumie 350 sylwetek wykonawców i zespołów), zupełnie nie łącząc go z żadnym z podanych wyżej działów lub poszukać informacji w indeksie haseł. Niezależnie od tego, na co się zdecydujemy, usłyszymy miły głos lektora, który spokojnie spróbuje przelać do naszych główek podstawowe informacje na każdy temat związany z rockiem. Piszę „podstawowe", bo trudno tu mówić o dokładnym zgłębieniu tematu. Tak jak wspominałem, dużym ograniczeniem jest pojemność płyty. Wydaje mi się, że najlepiej przygotowano przedstawienie poszczególnych wykonawców – możemy przeczytać wywiad z twórcą, recenzje dwóch wybranych płyt, przyjrzeć się składowi grupy (obecnemu i minionemu), obejrzeć dyskografię, wysłuchać dwóch lub trzech kawałków utworów, a w przypadku niektórych zespołów również obejrzeć teledysk. Przyznam, że jakość tych ostatnich nie rzuca na kolana, ale najgorsza także nie jest. W dodatku twórcy dołożyli wielu starań, by info dotyczące wybranego muzyka połączyć z innymi zbliżonymi twórcami i hasłami. Wszystko to sprzyja miłemu i przyjemnemu spędzaniu czasu z tym programem. Na pewno dużym plusem ROCK–a W POLSCE jest jego nowatorstwo, a uściślając – pierwsza taka próba dokładnego przedstawienia historii rock'n'rolla w Polsce. Zostały tutaj ukazane wszelkie jego powiązania z innymi gatunkami, a nawet wskazano drogę, jaką musiała przejść muzyka, by z rocka powstało dzisiejsze techno.





Program ten jest naprawdę udany i każdy, niezależnie od wieku, znajdzie w nim swoich muzycznych faworytów. Przy okazji można w bardzo przyjemny sposób poznać historię najbardziej istotnej gałęzi muzyki mijającego wieku, bo chyba dziś nikt nie zaprzeczy, że obecny rynek muzyczny bez rocka po prostu nie istniałby...

Kynes

OPTIMUS PASCAL SA
ul. Wyspiańskiego 10
43–300 Bielsko–Biała
tel. (0–33) 811 91 80
Cena z VAT – 169 zł

Kompendium Wiedzy 4

KOMPENDIUM WIEDZY 4 to efekt pracy kilkunastoosobowego zespołu ludzi z redakcji NEW S SERVICE, którzy w pocie czoła przez kilka miesięcy tworzyli największą w historii Polski książkę, będącą skarbnicą wiedzy o grach komputerowych. Staraliśmy się, aby te 416 stron materiału było podsumowaniem wszystkiego, co znaczącego wydarzyło się w branży gier komputerowych. Przygotowując materiał do książki nie mogliśmy jednak zapomnieć o tak ważnym momencie w naszej rzeczywistości, jakim jest koniec wieku i rzeczy kultowe z nim związane. I właśnie ze względu na takie, a nie inne okoliczności przyrody stworzyliśmy w KW całkiem nowy i obszerny dział KONIEC WIEKU, dotyczący tego tematu.

Nie mogliśmy pominąć też nowoczesnych technologii, mających zmienić nasze życie. W dziale HARDWARE staramy się przybliżyć i przedstawić nową technologię DVD. W dziale INTERNET zamieściliśmy dekadencki materiał o HACKER-ach oraz poradnik jak stworzyć własne okno na świat, czyli witrynę internetową WWW. Wydrukowaliśmy dodatkowo kilka opowiadań. Do smaku dorzucilismy 50 stron Kombat Kornera!!! i wiele imadeł - w tym Barldur's Gate, Blood 2, Fallout 2, Final Fantasy 7, Quake 2, Starcraft, Tomb Raider 3 i wiele innych.

Tradycją stało się, że w **KOMPENDIUM WIEDZY** zawsze znajdzie się coś dla fanów mangi i anime. Tym razem jest to specjalny i całkowicie ekskluzywny materiał dotyczący kultowego już serialu NEON GENESIS EVANGELION, oraz coś ekstra - pierwszy polsko-japoński słownik Sailor-Moonowy, będący nie lada gratką dla rzeszy fanów gwiezdnego serialu.

Jeżeli jeszcze nie masz KW4, a chcesz mieć, to nie ma co się dłużej zastanawiać - wyślij kupon z zamówieniem ze strony 124.

416 stron za 19.90

+ 4.30 koszty wysyłki = 24.20

Kup jeszcze dziś!!!

Specjalnie przygotowany kupon wraz ze szczegółami znajdziecie na stronie 124

KGB

KOLOROWY GROWY BIULETYN

BARDZO TANI SPECJALNY DODATEK DO NEWS SERVICE

PARAMILITARNY MAGAZYN DLA WOJOWNIKÓW

NEWS

Na rozdrożu

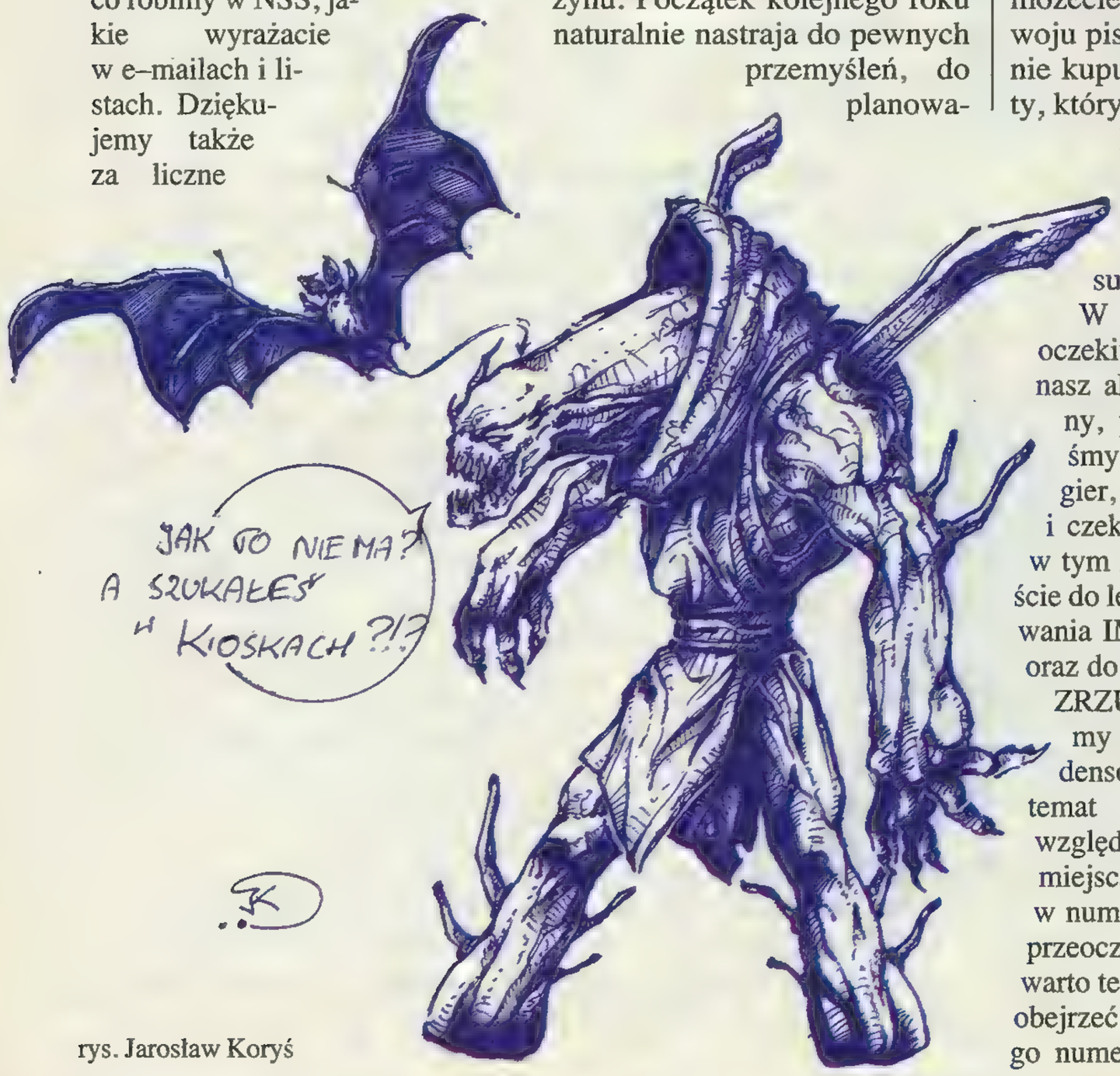
W naszym piśmie zawsze staramy się przygotować mnóstwo najnowszych materiałów, dlatego też bieżący numer zawiera całe góry świeżutkich, jeszcze gorących informacji. Jak widać, nic z apokaliptycznych wizji i przepowiedni się nie sprawdziło i świat dalej się obraca, ludzie żyją dostatnio, a korupcja i inflacja galopują coraz szybciej. Wszystkie troski związane ze zmianą daty zostały za nami i oto zaczyna się nowy etap w naszym życiu, kolejny rok pełen niespodzianek, nowych zdarzeń i przełomowych decyzji. W tym miejscu chciałem serdecznie podziękować za ciągłe poparcie dla tego, co robimy w NSS, jakie wyrażacie w e–mailach i listach. Dziękujemy także za liczne słowa sympatii od miłośników programu ESCAPE (którego byłem autorem), wciąż miło wspominających tamte czasy.

Przez te kilka lat rynek komputerowych mediów rozwinął się niebywale, o czym możecie się przekonać choćby patrząc na starsze numery naszego magazynu. Początek kolejnego roku naturalnie nastraja do pewnych przemyśleń, do planowania nowych przedsięwzięć i do zmian. Dlatego też z wielką radością witam każdego tygodnia setki, a czasami i tysiące listów zawierających wypełnione Ankiety, jakie nadsyłacie do redakcji. To właśnie głosy i sugestie od Was wpłyną w dużej mierze na wygląd NSS. Jeszcze lepiej możecie się przysporzyć do rozwoju pisma, pytając znajomych nie kupujących NSS o elementy, których pojawienie się przekona ich do sięgnięcia po nasz magazyn – nie omieszkajcie poinformować nas o ich sugestiach!

W tym numerze (po latach oczekiwania) przedstawiamy nasz aktualny zespół redakcyjny, poza tym przygotowaliśmy dużą dawkę zapowiedzi gier, będących w produkcji i czekających na premierę już w tym roku. Zachęcam oczywiście do lektury recenzji, do wertowania IMADEŁ ulubionych gier oraz do nowego działu STREFA ZRZUTU, w którym będziemy dostarczać Wam skondensowanych informacji na temat produktów, które ze względu na ograniczoną ilość miejsca nie znalazłyby się w numerze. Z kolei aby ich nie przeoczyć i dać Wam znać, czy warto te mniej znane gry w ogóle obejrzeć, wprowadziliśmy od tego numeru dział będący niejako przedłużeniem i uzupełnieniem recenzji. Dodatkowo powrócił na łamy NSS–a dział MULTIMEDIA, kontynuujemy prowadzenie KILL'EM ZONE (dziękujemy za słowa poparcia), oraz TAM, GDZIE DIABEŁ MÓWI DOBRANOC (wielkie poparcie narodu), publikujemy obszerną, drugą część relacji z przyjazdu Lary Weller do Warszawy oraz zapraszamy do działu BACKSTAGE (także cieszącego się dużą popularnością).

Zapraszam do lektury i... do zobaczenia! Życzę wszystkim powodzenia w realizowaniu własnych planów i wyboru właściwej drogi życiowej w nowym roku – i oby grypa was omijała.

Emil Leszczyński



rys. Jarosław Koryś

W NUMERZE

BACKSTAGE ..... str. 98
FELIETON ..... str. 108
KILL'EM ZONE ..... str. 103
KRONIKI RPG ..... str. 106
MOJE BOJE ..... str. 104
PRENUMERATA ..... str. 123
PRZECIEKI, SUPERY ..... str. 94
WYWIAD NSS ..... str. 101
TIPS & TRICKS ..... str. 128
ZESPÓŁ REDAKCYJNY ..... str. 96
X-FILES ..... str. 102

Nowe tysiąclecie nam nastaje i zgodnie z jedną (z dwóch) z moich teorii z poprzedniego numeru nic złego z powodu przekręcenia się kalendarza na rok 2000 się nie wydarzyło – no, może z wyjątkiem tego, że przy okazji całego tego zamieszania kilka firm obłowiło się kosztem innych. Swoją drogą, ciekawe, czy jakieś duże korporacje, które musiały wyłożyć miliony dolarów na upgrade'y sprzętu i oprogramowania, zaczną się domagać refundacji kosztów od „wesołych programistów", którzy zgotowali im ten los? Chciałbym w tym miejscu przekazać Wam moje przesłanie na nowe milenium – gry to szlachetna rozrywka, trzeba tylko umieć dobrze wybrać. Nie dajcie sobie wciskać kitu, że tak nie jest.

Pegaz

● Krótkie cytaty

...dział Kroniki RPG Rulez (przez wielkie „R")

...Heya, Ludu! Zero krążków i tak trzymać!! Jak chcę jakiegoś patcha, to szukam w innym piśmie i wcale mi to nie przeszkadza:) Wy jesteście od pisania – Jakub „NaVino" Główka

...Thx za kalendarz! – Black Emperor

...Na szczęście skasowaliście „mixer". Na szczęście wprowadziliście „The Warsaw Post" – Kruczek

...Właściwości graficzne powinny być w osobnej ramce i nie mówię tu o m.in. wymaganiach, tylko o optymalnym sprzęcie wystarczającym do grania na maks. detalach

...vazelina on – poza tym to wszystko jest OK – vazelina off.

...(najfajniejsze życzenia, jakie dostałem) Pegass polskim Gatesem. I tak cię różni opluwają, więc ocieraj się przynajmniej studolarowymi banknotami.

● O numerze 75.

Hi, hi, okładka 50. numeru była czarna, 75. numeru czarno–czerwona, a jaka będzie okładka setnego? Czekam na propozycje z hasłem „okładka" w temacie.

● Wazelinki

Dział RPG to był najlepszy krok w kierunku zrobienia z tej gazety 8 cudu świata. I bardzo bym się zawiódł, jeżeli coś, co kocham nad życie (RPG), znikłoby z waszej, a właściwie naszej gazetki. Tutaj specjalna prośba do Nubarusa: trzymaj się rękami i nogami, i nie daj wyrzucić tego działu w niepamięć – BK_DEVIL

Eyol! Najkrócej o nowościach w NSS: Ihhaaaa! Są świetne, np.: Backstage. No, po prostu cool na maksa, fajnie poczytać o tworzeniu gier. Moich Bojów nigdy nie czytałem, ale nie przeszkadzają mi. Ogólnie to, czego nie czytam, nie przeszkadza mi, bo wiem, że nie tylko ja czytam to najlepsze pismo po tej stronie Drogi Mlecznej. Pegaz, ty cholerny szczęściarzu – tak blisko Lary (Weller, nie Croft) – Balky

● O podwyżce

Poszedłem kupić ukochanego SS–a (czy jak wy tam wolicie: NSS–a). Mam przy sobie, jak każdy normalny gracz (znaczy taki, który gra i co dostanie kasę, to zamienia na CeDeki – niestety, piraty, ale nikt nie jest doskonały) trochę kasy, praktycznie wyliczone (no, 10 groszy więcej:)). No i proszę SS–a, a tu ta mi mówi 6,90. Jezu! zbladłem, nogi mi się ugięły i paraliż szczeny. Ta złotówka będzie dla was (i dla mnie, i kupy ludzi) końcem. Nawet, jeśli nie zmniejszycie ceny z powrotem, a za pół roku (tradycyjnie) podniesiecie znowu o złotówkę, to już was nikt o zdrowych zmysłach nie kupi. Nie myślcie, że jakiś biedak ze mnie. Mam kasę, ale kupuję gry jak powalony, więc rozumiecie. No i jeszcze ten i–net – Vonom

Ratunku!!! Ludzie!!! Opamiętajcie się!!! Od miesięcy dostaję listy, żeby zwiększyć objętość pisma i że w dzisiejszych czasach, przy obecnych cenach, to 1 zł znaczy tyle, co nic i że każ-

super SUPERY

Cześć!

Tym razem coś w starym stylu, czyli przekręty, i coś, czego jeszcze nie było, czyli kawały o blondynkach. Poza tym, jak zwykle, oczekuję na materiały od Was.

Pegaz Ass

– Przekręty

INDUSTRY GIANTS – TOPWARE

GANGSTERS – MICROSOFT

TIME KEEPERS – IRC

DIABLO – Bill Gates

U.F.O.S – Kanał #ssonline ;)

ALIEN VS. PREDATOR – Dziurowicz vs. Dębski

STARCRAFT: BROOD WARS – Wojny Na Brudy

– Kawały

● Dialog:

– Co robisz?

– Nic. Gram na komputerze.

● Dlaczego blondynkom nie przysługuje przerwa na kawę w pracy?

Ponieważ jest to nieopłacalne. Po przerwie trzeba je ponownie przyuczyć do zawodu.

● Jak spowodować, by oczy blondynki zalśniły blaskiem?

Zaświecić latarką w ucho.

● Co jest długie i twarde dla blondynki?

Trzecia klasa podstawówki.

● Przylecieli Marsjanie na Ziemię i chcieli zbadać miejscowe formy życia. Zobaczyli blondynkę, złapali ją i zabrali na statek. Tam uśpili i zaczęli badać. Gdy doszli do głowy i ją otworzyli, ogromnie się zdziwili, gdyż w środku była tylko nitka. Myśleli, myśleli i w końcu doszli do wniosku, że należy ją przeciąć. Przecięli i... blondynce odpadły uszy.

● Jak umierają komórki mózgowe blondynki?

Samotnie...

● Dlaczego blondynki nie karmią piersią?

Bo nie lubią wygotowywania sutków przed karmieniem...

● Dlaczego blondynce nie można mówić na ucho?

Bo echo rozwali jej głowę.

● Dlaczego blondynki nie lubią oranżady w proszku?

Bo nie wiedzą, jak wlać pół litra wody do tej małej torebeczki...

● Co zrobić, gdy blondynka rzuca w ciebie granatem?

Złapać, wyciągnąć zawleczkę i odrzucić!

● Co można zobaczyć, patrząc blondynce głęboko w oczy?

Potylicę.

● Jak blondynka usiłowała zabić ptaka?

Rzuciła go w przepaść.

● Co uzyskasz ustawiając kilkanaście blondynek ucho przy uchu?

Komorę próżniową.

● Dlaczego blondynka przed snem stawia 2 szklanki: 1 pustą i 1 z wodą?

Bo nie wie, czy rano będzie jej się chciało pić, czy nie.

● Jak zginęła blondynka pijąca mleko?

Krowa usiadła.

● Jak zapewnić blondynce rozrywkę na wiele godzin?

Wystarczy napisać „PROSZĘ ODWRÓCIĆ" na obu stronach kartki.

● Jakie są najgorsze cztery lata w życiu blondynki?

Ósma klasa podstawówki.

● Jak poznać, że blondynka używała komputera?

Na ekranie są ślady po korektorze...

● Jak blondynka zabija rybę?

Topi ją.

● Dlaczego blondynkom nie powierza się stanowiska windziarza?

Bo nie mogą zapamiętać trasy.

● Jak nazywa się zjawisko farbowania włosów blondynki na ciemny kolor?

Sztuczna Inteligencja.

● Spadają blondynka i brunetka. Która spadnie pierwsza?

Brunetka, ponieważ blondynka zapyta się jeszcze ze dwa razy o drogę.

dy kupi – byle grubsze. Jak realizuję wolę ludu, to mnie teraz straszysz, że jakieś świętokradztwo popełniłem. Nie wdając się w szczegóły, dam Ci uproszczony przykład – pismo kosztowało 5,90, w ciągu roku mieliśmy inflację od 9 do 12%, czyli ok. 60 gr. Zostało więc mi w ręku 40 groszy, i za te 40 groszy dostałeś kolejne 16 stron. To wychodzi 4 grosze za stronę czytania. Czy Ty w ogóle zauważasz 4 grosze w kieszeni? A jeśli chodzi o resztę podwyżki, to zażalenia proszę składać do rządu, prezydenta i parlamentu. Nie ja ustanawiam stopę inflacji i nie ja z niej korzystam. Jeśli uważasz z kolegami, że 4 grosze za stronę to zdzierstwo, to trudno, nie kupuj – najwyżej splajtujemy jak „Gambler" i będziesz miał jeden kłopot mniej na głowie. A podwyżkę robimy raz w roku.

Witam! Chciałbym się dowiedzieć, co Wam odbiło, że piszecie takie bzdury odnośnie podwyżki. 6,90 zł to jest troszeczkę przesadzona cena. A jak tłumaczycie tę podwyżkę? Zwiększeniem ilości stron o 16? Paliwem? To największy absurd – Spider

Jesteśmy dalecy od nieszanowania Waszych portfeli i bagatelizowania wagi podwyżek, pozostaje jednak kwestią bezdyskusyjną, że utrzymanie pisma kosztuje, i to kosztuje coraz więcej. Mnie też wkurza, że co miesiąc płacę większy czynsz za lokal, że co 2–3 miesiące dostaję podwyżkę z drukarni, bo „znów marka poszła w górę" itd., itp. Teraz zrób sobie proste obliczenie: 116 stron za 5,90 i 132 strony za 6,90 – jaki wynik uzyskałeś? Otóż w obu przypadkach płacisz 5 groszy za stronę. Co to znaczy? Otóż jak do tego wyniku dodasz informacje na temat inflacji, to się okaże, że my własnym portfelem buforujemy nieudolność w zarządzaniu naszym państwem i relatywnie zarabiamy coraz mniej. Jak widać, ta podwyżka nie ma cech grabieży na klientach, a to właśnie się nam zarzuca.

rys. Witaczek Rywzard

● **Pytania do autorów**

Czy Konsolite dobrze się czuje? Przecież BATTLE ARENA TOSHINDEN 2 ukazała się dużo wcześniej. Sam grałem w nią dwa lata temu... Konsolite pisze, że gierka jest nieco zacofana pod względem technicznym... Jak na obecne czasy to prawda, ale w momencie gdy BAT2 się ukazał (najprawdopodobniej tylko na japońskim rynku), był grą, którą można było porównać tylko z MK4! – PJ

Odpowiada Konsolite: 1. Grę BATTLE ARENA TOSHINDEN 2 otrzymałem do recenzji w dwa dni po amerykańskiej premierze. 2. Słyszałem od znajomych, że jakiś czas temu krążyła „dziwna" wersja na PC. Z tego, co mi wiadomo, to nie mogła to być nawet wersja beta. Miała ona mnóstwo błędów. 3. BAT2 w wersji na PLAYSTATION miałem tydzień po premierze w Japonii i rzeczywiście wtedy gra była cool. 4. Piszesz, że grę miałeś dwa lata temu – w takim razie wytłumacz mi fenomen, czemu gra BAT2 na „wolnym" rynku pojawiła się dopiero teraz? 5. I jeszcze jedno – Japończycy nie grają na pecetach, tylko na konsolach. Jedyne tytuły, jakie ukazują się tam na blaszaki, to mangowe odmiany DATE GIRL'S.

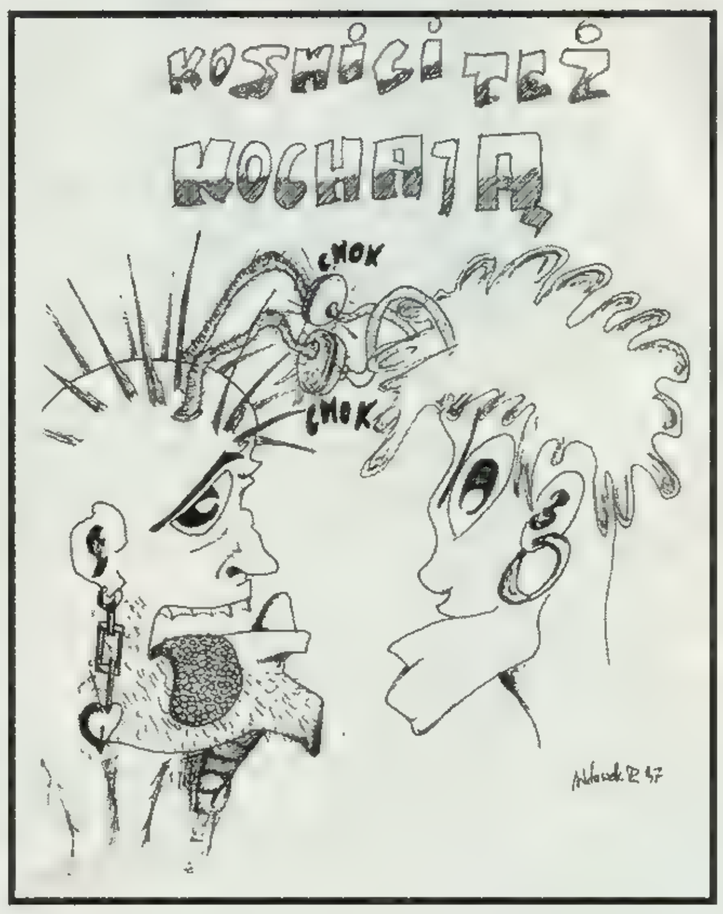
Piszę do was ponieważ w ostatnim NSS znalazłem błąd, a ja bardzo lubię wytykać wszystkim błędy – no cóż, taki już (he, he) jestem:))), a jest on w recenzji FIFA 2000 TEG–a. Napisał on o „kole ratowniczym", że ukazuje ono kierunek, w którym można minąć przeciwnika. NIEPRAWDA (chyba nieprawda); dana oto strzałka przy tym „kole" ukazuje nam zawodnika naszej drużyny, do którego możemy zagrać (no i tutaj są te kolory: zielony – duża szansa, że piłka dojdzie do nóg zawodnika, żółty i czerwony). Potwierdzeniem mojej tezy jest sytuacja, kiedy biegniemy sami na przeciwnika, a nasi są z tyłu, wtedy to strzałka znika i jest samo „koło". M A T O Ł E K z Kraka

rys. Bartosz Ostrowski

O d p o w i a d a TEG: Wspomniane „koło ratunkowe" pomaga w obu przypadkach – przy kiwkach i podaniach... i oto właśnie mi chodziło, gdy pisałem o „mijaniu przeciwnika".

● **Czytelnicy vs. czytelnicy**

Ja do listu C_Y_P_I_S–a. Ten gość albo pracuje w TP SA (Microsowcie), albo ma z nią (nim) silne związki. Normalny człowiek takiego listu by nie napisał. Nie dość, że takie postępowanie może doprowadzić do utrzymania się cen obecnych, to jeszcze zachęci do ich podwyższenia („Jak im się podoba, to jeszcze od nich wyciągniemy kasę"). Sam byłem w USA i tam za cały miesiąc w Internecie – 20 dolarów (80 zetów). TP SA dobrze wie, że jak wprowadzi abonament, to dochody spadną. Znam ludzi, którzy płacą 500 zł za miesiąc, i taki abonament byłby dla nich zbawieniem. Stwierdzenie, że ktoś nie jest monopolistą, dlatego że nie musisz kupować jego produktów, jest bzdurą, bo nie kupując Windowsa zostajesz w tyle. Która gra pójdzie bez tego systemu?! Nie mówiąc już o dostępie do Internetu – bez TePsy z Polski nie zadzwonisz. Jeśli nie podoba ci się Polska żywność – nie musisz przecież jeść:) TO JEST MONOPOL!!! – Black Emperor



Z góry mówię (piszę?!), że słucham techno, ale nie mam żadnych uprzedzeń (w przeciwieństwie do tego Hoody'ego–metalowca, tak naskakuje na innych, jakiś nazista, czy co??) do ludzi słuchających innej muzyki. Czemu dział MIXER z powodu jakichś uprzedzeń do innych ma zniknąć? W ten sposób także będziecie popierać uprzedzenia (czytać Mein Kampf itd.). Przecież muzyka techno tworzy ścieżki dźwiękowe prawie wszystkich gier. Czy to nie jest związane z grami? Nie czuję, że Hoody jest gorszy ode mnie, bo jest „metalem", ale czuję złość, że chciał odebrać tak dobrej gazecie tak dobry dział (choć mieszczący się na jednej stronie). Decyzja należy do redakcji, ale proszę pamiętać słowa tego maila – Wafel

● **No comments**

Uważam, że nie powinniście wydawać dodatkowo płytek CD, ponieważ prawie wszystko, co się na nich znajduje, można znaleźć w Internecie. Nie wiem jak innym, ale mi nie zależy na wersjach demo. Więc na pewno nie zdecydowałbym się na wersję z płytką. – Wanamigo

Cześć Pegaz! Chciałeś, abyśmy przysyłali zdjęcia różnych postaci z gier. Słowo guru jest dla nas rozkazem. Oto uniwersalny Johnny Cage vs. Liu Kang w wersji PL – KIRK

Mając w pamięci, z jak przychylną reakcją z Waszej strony spotkało się pierwsze ujawnienie naszych twarzy, jeszcze w Kompendium 1, postanowiliśmy dokonać po kilku latach kolejnej odsłony. Tym razem chcemy pokazać Wam, kto wszedł z nami w nowe milenium – czyli skład osobowy redakcji na początek sezonu 2000. W pierwszej części przedstawię kombatantów, za miesiąc resztę młodych zdolnych.

Pegaz

PS. U = ulubiony/ulubiona

Emil Leszczyński

Ksywka: **Emilus**
Wiek: 26 lat
Wzrost: 180 cm
Waga: 85 kg

Specjalizacja: RPG, symulatory lotu (szczególnie kosmiczne oraz śmigłowców), strzelanki 2D (shoot'em up), mordobicia, wszystkie gry cyberpunkowe, strategie ekonomiczne
U typy gier: RPG, symulatory (szczególnie kosmiczne), strzelanki 2D (shoot'em up), mordobicia, wszystkie gry cyberpunkowe, strategie ekonomiczne
U tytuły gierkowe: KNIGHT LORE, COMMANDO, GREEN BERET, DIABLO, STREET FIGHTER 2, EYE OF THE BEHOLDER, DUKE NUKEM 3D, ALIEN VS. PREDATOR, CAPITALISM
Najlepsza gra: ALIEN VS. PREDATOR
Czas współpracy z redakcją: 1 rok i 6 miesięcy
Rodzaj czytanej literatury: SF, cyberpunk i ostatnio ekonomiczna
U książki: „Neuromancer"
U filmy: „Blade Runner", „Matrix", „Cube", „Aliens", ostatnio „Star Trek"
U aktor/aktorka: nie mam
U kreskówki: „Dexter's Laboratory", „Johnny Bravo"
Jakiej muzyki słucham: wczesny jazz, trip–hop, industrial
U płyta: „Blade Runner Soundtrack", „Crow Soundtrack", „Dig Your Own Hole" Chemical Brothers
Hobby, zainteresowania: gry komputerowe, Internet, zarządzanie i marketing, latanie samolotem
Mój typ kobiety: moja ukochana małżonka Kasia ;)
Co sprawia mi przyjemność: odpoczynek w gronie rodzinnym
Co mnie wkurza: ślepa głupota
Sporty uprawiane: wyrzucanie śmieci i jazda w korku przez Warszawę
Zwierzątko domowe: nie mam
Jak spędzam wolny czas: z moja małżonką i córeczką
Marzenie: 1. własny koncern wydawniczy (prasa, gry, multimedia) – jak EMPIK nie padnie, to go pewnie w przyszłości kupię ;) 2. własny Ford Mustang Mach 1, 3. zdobycie licencji pilota lotniczego i własny samolot, 4. stworzenie przebojowej gry komputerowej
Mój pierwszy komputer: ZX Spectrum
Obecny sprzęt: PIII 500 MH z, TNT2 Ultra, SB Live!, 128 MB RAM + Notebook IBM ThinkPad + Sega Saturn + Amiga CD32 + PSX + GameBoy Pocket + GameBoy Color

Adam Piesiak

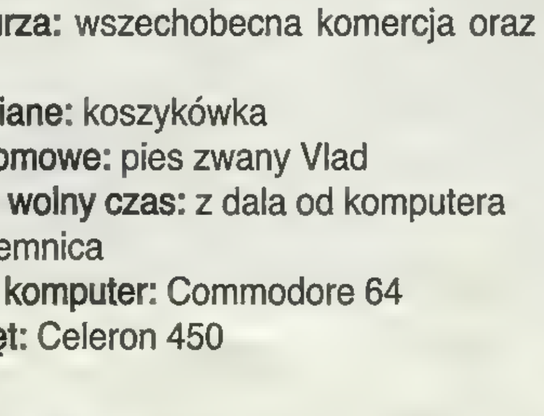
Ksywka: **Nubarus**
Wiek: 22 lata
Wzrost: 190 cm
Waga: 100 kg
Specjalizacja: RPG
U typy gier: RPG, strategie turowe
U tytuły gierkowe: CIVILIZATION, FALLOUT 1 i 2, SYSTEM SHOCK 1, HEROES OF MIGHT MAGIC (1, 2, 3), DIABLO
Najlepsza gra: chociaż wydany pod koniec '98, to cały czas kultowy FALLOUT 2
Czas współpracy z redakcją: 3 miesiące
Rodzaj czytanej literatury: fantastyka (szczególnie fantasy oraz horror)
U książki: trylogia Tolkiena, „Nekroskop"
U filmy: „Braveheart", „Twin Peaks", „Interview With The Vampire"

U aktor/aktorka: Kyle MacLachlan
U kreskówki: „Gumisie"
Jakiej muzyki słucham: takiej, która mi się podoba
U płyta: Type O Negative „Bloody Kisses"
Hobby, zainteresowania: RPG w papierowej formie, książki, muzyka
Mój typ kobiety: inny, niż poznałem do tej pory
Co sprawia mi przyjemność: dobra opinia moich Czytelników
Co mnie wkurza: wszechobecna komercja oraz obłuda
Sporty uprawiane: koszykówka
Zwierzątko domowe: pies zwany Vlad
Jak spędzam wolny czas: z dala od komputera
Marzenie: tajemnica
Mój pierwszy komputer: Commodore 64
Obecny sprzęt: Celeron 450

Scenka z życia redakcji - rys. Bartosz Ostrowski

Dariusz Pasturczak

Ksywka: **Konsolite**
Wiek: 19 lat
Wzrost: 175 cm
Waga: 48 kg
Specjalizacja: bijatyki, japońska odmiana RPG
U typy gier: bijatyki, RPG, strzelaninki, platformówki, wyścigi



U tytuły gierkowe: seria STREET FIGHTER, TEKKEN 2 i 3, VIRTUA FIGHTER 2 i 3, METAL SLUG, FINAL FANTASY 7, BREATH OF FIRE 3, CHRONO TRIGER, CASTLEVANIA, LAST BLADE 2, RIDGE RACER TYPE 4, BANJO KAZOOIE
Najlepsza gra: SOUL CALIBUR
Czas współpracy z redakcją: od czerwca 1998
Rodzaj czytanej literatury: SF i fantasy, komiksy, manga, prasa zachodnia
U książki: „Władca Pierścieni", „Neuromancer"
U filmy: „Monthy Python & the Holy Grail", „Aliens", „Predator", „Bad Taste", „Blade Runner"
U aktor/aktorka: Jackie Chan
U kreskówki: „Street Fighter the Movie", „Macross Plus", „Vampire Princess Miyu"
Jakiej muzyki słucham: tego, co mi wpadnie w ucho, soundtracków z gier
U płyta: nie mam

PERS

CZYLI „KT

Hobby, zainteresowania: granie, tworzenie grafiki, wschodnie sztuki walki
Mój typ kobiety: szczupła, rozumiejąca mnie
Co sprawia mi przyjemność: ukończenie trudnej gry, spotkanie z przyjaciółmi
Co mnie wkurza: polityka tego kraju
Sporty uprawiane: biegi
Zwierzątko domowe: pies – owczarek niemiecki
Jak spędzam wolny czas: gram, robię grafikę, czytam
Marzenie: nie mam...
Mój pierwszy komputer: Commodore 64
Obecny sprzęt: Amiga 600 + Amiga 1200 + Celeron 400 + PlayStation + Nintendo 64 + GameBoy + Saturn + Snes + Jaguar + DreamCast

Piotr Leszczyński

Ksywka: **Raven**
Wiek: 22 lata
Wzrost: 170 cm
Waga: 70 kg
Specjalizacja: RPG
U typy gier: RPG, geopolityczne, logiczne, racery

U tytuły gierkowe: BETRAYAL AT KRONDOR, INTERSTATE '76, PANZER GENERAL 2
Najlepsza gra: HALF–LIFE
Czas współpracy z redakcją: ponad rok
Rodzaj czytanej literatury: SF, popularnonaukowa
U książki: „Lot nad kukułczym gniazdem", „Valis"
U filmy: „Czas Apokalipsy", „Noc na ziemi", „Sens życia"
U aktor/aktorka: Jack Nicholson, Winona Ryder
U kreskówki: „Bugs Bunny", „Yellow Submarine"
Jakiej muzyki słucham: każdej dobrej – od poważnej przez krautrock czy d&b po ska
U płyta: King Crimson „In the Wake of Poseidon"
Hobby, zainteresowania: muzyka, fotografia, kino
Mój typ kobiety: mądra, mała (bo wszystko, co małe jest piękne), miękka – słowem mmm...
Co sprawia mi przyjemność: parę dobrych nut na gitarze
Co mnie wkurza: brak saturatorów
Sporty uprawiane: bierki wodne, cymbergaj arty-

NEW S SERVICE: 00-800 Warszawa 66

styczny, „mniemanologia stosowana”
Zwierzątko domowe: guziec afrykański i tresowane ryjówki
Jak spędzam wolny czas: jaki wolny czas?!?
Marzenie: radiesteci na telefon
Mój pierwszy komputer: śp. ZX Spectrum
Obecny sprzęt: Pentium Celeron 300 + PSX

Mateusz Ożyński

Ksywka: Banzai
Wiek: 22 lata
Wzrost: 180 cm
Waga: 87 kg
Specjalizacja: przygodówki
U typy gier: przygodówki, zręcznościowe
Ukochane tytuły gierkowe: ALONE IN THE DARK, MULE
Najlepsza gra: SYSTEM SHOCK 2
Czas współpracy z redakcją: ponad 2,5 roku
Rodzaj czytanej literatury: rodzaj każdy, byle książka była dobra
U książki: „Manitou” (Masterton), seria „Świat Dysku” (Pratchett)
U filmy: „Siedmiu Samurajów”, „Królestwo”
U aktor/aktorka: Lance Henriksen, Cezary Pazura, Julia Roberts
U kreskówki: „South Park”
Jakiej muzyki słucham: głownie popularnej, z disco polo włącznie
U płyta: Sisters of Mercy – „Greatest Hits” Vol. 1
Hobby, zainteresowania: dziennikarstwo, film
Mój typ kobiety: z własnym mieszkaniem
Co sprawia mi przyjemność: dobra muzyka, taniec i spanie, a co do innych rzeczy, to ustawa o zakazie rozpowszechniania pornografii nie pozwala mi mówić
Co mnie wkurza: nic – jestem spokojnym człowiekiem
Sporty uprawiane: aikido, taniec towarzyski
Zwierzątko domowe: myszka komputerowa (kiedyś był jeszcze pies)
Jak spędzam wolny czas: kluby z muzyką, kino
Marzenie: ustatkować się
Mój pierwszy komputer: Atari 65XE

Paweł Chmielowiec

Ksywka: Pooh
Wiek: 24 lata
Wzrost: 175 cm
Waga: :)
Specjalizacja: FPP, symulatory
U typy gier: symulatory kosmiczne
U tytuły: FREESPACE
Najlepsza gra: FREESPACE 2
Czas współpracy z redakcją: 6 lat (z przerwami)
Rodzaj czytanej literatury: fantastyka, romanse i drastyczna literatura faktu
U książki: brak
U filmy: „Leon Zawodowiec”, „Piąty Element”, „Zakazana Planeta”
U aktor/aktorka: Sean Connery
U kreskówki: „The Simpsons”
Jakiej muzyki słucham: różnej
U płyta: „Jagged Little Pill”
Hobby, zainteresowania: komputery :), medycyna, historia
Mój typ kobiety: kobieca
Co sprawia mi przyjemność: oj, wy świntuchy!
Co mnie wkurza: głupota
Sporty uprawiane: pływanie
Zwierzątko domowe: nie mam
Jak spędzam wolny czas: leniuchuję (do perfekcji!)
Marzenie: zwiedzić cały świat
Mój pierwszy komputer: Commodore 64
Obecny sprzęt: P II 400, 64 MB RAM, TNT2, Creative Live!

Waldemar Nowak

Ksywka: Pegaz Ass

Wiek: 35 lat
Wzrost: 174 cm
Waga: 77 kg
Specjalizacja: jestem ponad to
U typy gier: logiczne
Ukochane tytuły gierkowe: TETRIS na GAMEBOY–a, MACHJONG, TOMB RAIDER
Najlepsza gra: PASJANS pod WIN'95 (najpopularniejsza gra świata)
Czas współpracy z redakcją: wcześniej niż „od zawsze”
Rodzaj czytanej literatury: techniczna (audio, wideo, komputery)

SONAL FILES

TO JEST KTO“ W REDAKCJI

Ukochane tytuły gierkowe: ALONE IN THE DARK, MULE
Najlepsza gra: SYSTEM SHOCK 2
Czas współpracy z redakcją: ponad 2,5 roku
Rodzaj czytanej literatury: rodzaj każdy, byle książka była dobra
U książki: „Manitou” (Masterton), seria „Świat Dysku” (Pratchett)
U filmy: „Siedmiu Samurajów”, „Królestwo”
U aktor/aktorka: Lance Henriksen, Cezary Pazura, Julia Roberts
U kreskówki: „South Park”
Jakiej muzyki słucham: głownie popularnej, z disco polo włącznie
U płyta: Sisters of Mercy – „Greatest Hits” Vol. 1
Hobby, zainteresowania: dziennikarstwo, film
Mój typ kobiety: z własnym mieszkaniem
Co sprawia mi przyjemność: dobra muzyka, taniec i spanie, a co do innych rzeczy, to ustawa o zakazie rozpowszechniania pornografii nie pozwala mi mówić
Co mnie wkurza: nic – jestem spokojnym człowiekiem
Sporty uprawiane: aikido, taniec towarzyski
Zwierzątko domowe: myszka komputerowa (kiedyś był jeszcze pies)
Jak spędzam wolny czas: kluby z muzyką, kino
Marzenie: ustatkować się
Mój pierwszy komputer: Atari 65XE

Jacek Paweł Gadzinowski

Ksywka: **ZAQ, Fox, Zack Gadov, Zachary Gadovsky**
Wiek: 24 lata
Wzrost: 172 cm
Waga: 64 kg
Specjalizacja: strategie, felieton, cyberspace
U typy gier: strategie turowe
Ukochane tytuły gierkowe: DEUTEROS, CIVILIZATION, C&C
Najlepsza gra: SHADOW COMPANY
Czas współpracy z redakcją: od marca 1999
Rodzaj czytanej literatury: political fiction, historia, eseje.
U książki: Clancy, Lem, Toffler, Orwell, P. Kennedy
U filmy: „JFK”, „Dr. Strangelove”, „Rejs”, wszystko z Jamesem Bondem
U aktor/aktorka: S. Connery, K. Costner, S. Stone, K. Hepburn
U kreskówki: „Wacky Racers”
Jakiej muzyki słucham: industrial, techno, muzyka „korzeni”
U płyta: „The Best of James Bond 30th Anniversary Collection”
Hobby, zainteresowania: ekonomia, Net, futurologia, historia, cyberpunk, podróże
Mój typ kobiety: niekonwencjonalna, myśląca i żywotna
Co sprawia mi przyjemność: rozmowy z przyjaciółmi
Co mnie wkurza: krótkowzroczność i schematyczne myślenie
Sporty uprawiane: koszykówka, piłka nożna, „szermierka” słowna
Zwierzątko domowe: nie posiadam
Jak spędzam wolny czas: transcendencja krótkoterminowa
Marzenie: dożyć Y3K
Mój pierwszy komputer: „automaty”, Atari 800 XL
Obecny sprzęt: P II 400 MHz (kręcone na 500), 128 MB, Riva 2 TNT, DVD
U książki: komiksy
U filmy: „The Rocky Horror Picture Show”, „Star Trek”, „Matrix”
U aktor/aktorka: Sean Connery/Jodie Foster
U kreskówki: „Tenchi Muyo!”, „Dragon Ball”, „Akira”, „Ghost in the Shell”
Jakiej muzyki słucham: każdej dobrej, gatunek bez znaczenia
U płyta: dyskografie The Beatles, Prince'a, Stinga, Pink Floyd i jeszcze trochę
Hobby, zainteresowania: praca, historia sztuki ogrodowej, modelarstwo, muzyka
Mój typ kobiety: moja żona (inaczej bym się przecież nie ożenił)
Co sprawia mi przyjemność: wygrane sprawy sądowe
Co mnie wkurza: chamstwo i szantaż
Sporty uprawiane: łóżko, żeglarstwo, nurkowanie
Zwierzątko domowe: kot przechodni + kwiaty
Jak spędzam wolny czas: pracując
Marzenie: powiem, jak się spełni
Mój pierwszy komputer: Commodore 128
Obecny sprzęt: PII 350, 256 MB, 12 GB + GameBoy + PSX.

ULUBIONE GATUNKI

Oto wyniki mini–ankiety przeprowadzonej wśród naszych autorów w temacie „Ulubionych gatunków gier”.

Zapewne zaskoczeniem dla wielu będzie pierwsze miejsce RPG–ów (wygrały bezdyskusyjnie). Jak widać, gusta starych wyjadaczy nie zawsze chodzą w parze z rynkową modą. Drugie miejsce, również bezdyskusyjnie, zajęły RTS–y, a trzecie klasyczne strategie. Nasuwa to prosty i oczywisty wniosek – w oczach ludzi zawodowo zajmujących się graniem właśnie te gatunki niosą w sobie największą i trwałą wartość.

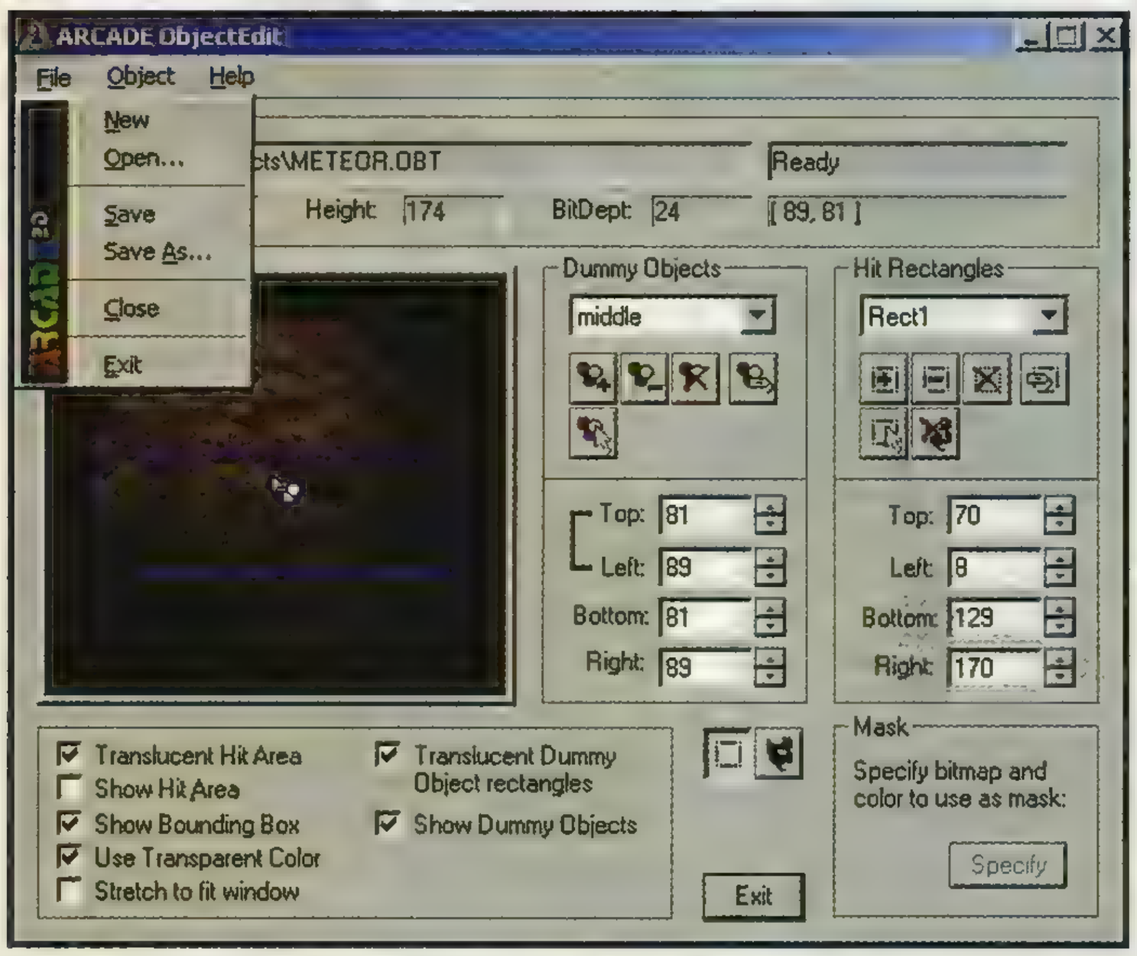
1. *Role Playing*
2. *Strategie czasu rzeczywistego*
3. *Strategie turowe*
4. *FPP*
5. *Wyścigi/Sportowe*
6. *Przygodówki*
7. *Logiczne*
8. *Symulatory*
9. *Platformówki*
10. *Mordobicia*

Koderzy, programiści, informatycy, inżynierowie – tak najczęściej określa się ludzi odpowiedzialnych za najważniejszą część gry, czyli kod programowy. Aby nasze procesory, karty graficzne i muzyczne poprawnie odbierały komendy, a gry działały szybko i bezbłędnie, programiści muszą przez wiele miesięcy pisać tysiące linii kodu, przekształcać go i wnosić poprawki. Ich metody pracy są na tyle zróżnicowane, że trudno mi jest pisać o tak indywidualnych sprawach, jednak przedstawię w telegraficznym wręcz skrócie pracę koderów przy powstawaniu gry. Z góry przepraszam za uproszczenia i niedomówienia, ale nie po to powstaje multum pokaźnych tomiszczy na ten temat, żeby można było wyczerpująco skreślić na kilku stronach całość zagadnień związanych z programowaniem.

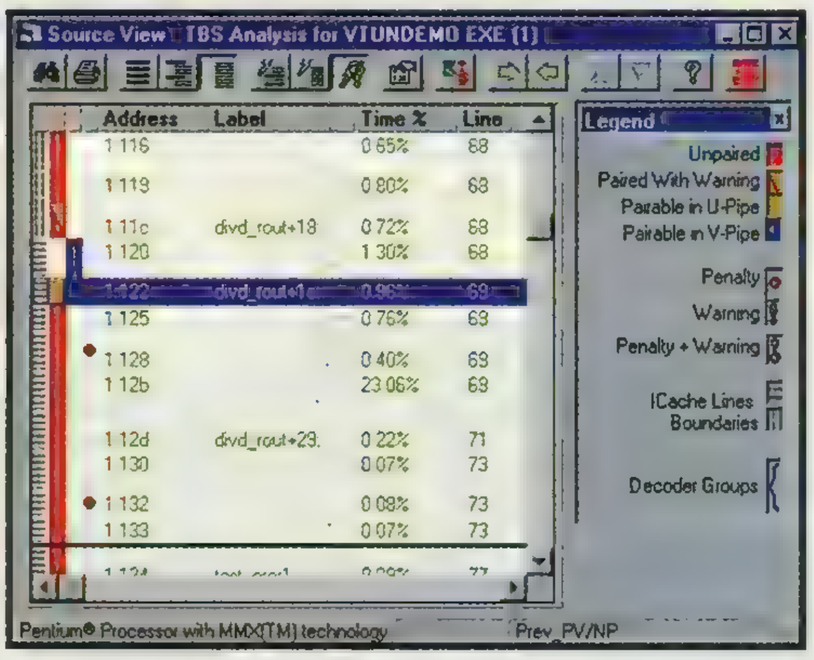
PROGRAMOWANIE

Systemy operacyjne pecetów (czyli np.: Windows, NT, Linux) służą jako platforma dla większości programistów. Oczywiście aby rozpocząć pracę potrzebują one „tłumacza", czyli programu do przekształcenia języka programowania (np.: C czy Pascala) na kod maszynowy, a więc dwójkowy (zero–jedynkowy) oraz tworzenia uruchamialnych plików. Takie pliki mają rozszerzenie „.exe" i na pewno widzieliście je nie raz, uruchamiając gry bądź programy. Ci „tłumacze" to kompilatory bądź interpretery. Pełnią one także zadanie edytora, ale kod źródłowy można pisać choćby w Notepadzie.

Dzisiejsi koderzy korzystają głównie z języków wysokiego poziomu (zbliżonych do ludzkiej komunikacji), choć zdarzają się sporadycznie maniacy sztuczek asemblera. Ten język jest najbardziej zbliżony do kodu maszynowego, stąd działa najszybciej, i również dlatego należy do najtrudniejszych – nie posiada standardowych komend, a zapis składa się głównie z cyfr przedstawianych w systemie szesnastkowym. Jednak rzadko kto pisze w całości programy tylko przy użyciu asemblera. Najbardziej popularne języki programowania gier to C i C++, używane głównie ze względu na szybkość pracy. Głównymi narzędziami są z kolei Microsoft Visual C/C++ i Borland C++ oraz Microsoft Visual Basic (wykorzystuje się je głównie do tworzenia prostych aplikacji, takich jak choćby instalator gry). Do tworzenia gier internetowych służą języki zbliżone do C – Perl i Java. Dobra znajomość jednego języka (oby nie BASIC–a, he, he!) w zupełności wystarcza, żeby stworzyć grę, a także bardzo ułatwia poznanie innego. Tak więc jeśli jesteście zainteresowani tematem, to polecam zacząć od C i testować dostępne na rynku narzędzia. Szukajcie także użytecznych programów shareware, takich jak edytory wartości binarnych/heksadecymalnych, konwertery (np.: z obiektów na asembler), bazy danych, biblioteki i wszelkiego rodzaju programiki do optymalizacji kodu.



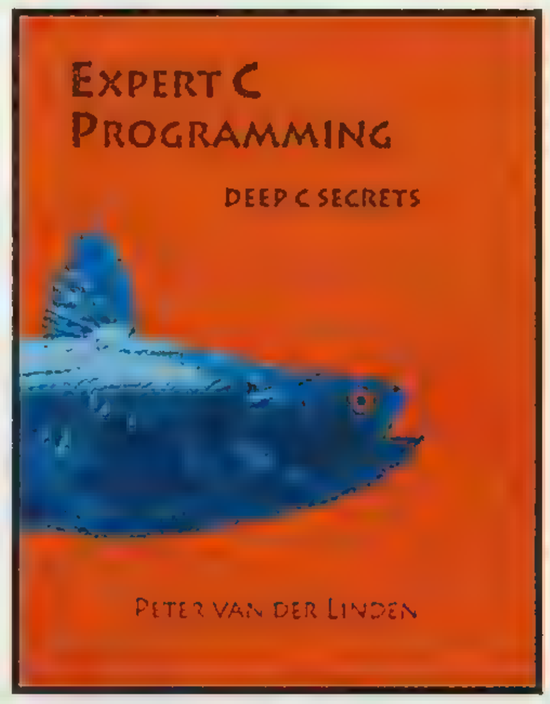
Okno edytora pakietu Arcade 2D GDK firmy Miraesoft



Vtune – program do optymalizacji kodu

ENGINE

Tego terminu używa każdy gracz rozmawiając o nowym QUAKE–u, UNREAL–u czy innej grze, ale już nie każdy wie, co dokładnie on oznacza. Engine jest fundamentem każdej gry – to kod programowy, do którego należy obsługa wszystkich jej aspektów. W zapowiedziach mówi się zwykle o engine'ie 3D, i choć grafika trójwymiarowa to bardzo istotny element współczesnych gier, to „rdzeń" nadzoruje całe mnóstwo procesów. Przed rozpoczęciem pracy nad programistyczną częścią projektu twórcy gier muszą w pierwszym etapie developmentu myśleć o cechach produktu, jaki zamierzają wydać – tę fazę opisywałem w poprzednich wydaniach Backstage'u. Właśnie w tym okresie produkcji należy podjąć decyzję, czy ekipa będzie musiała stworzyć własny engine od zera, zmodyfikować już gotowy czy też kupić licencję od jakiejś renomowanej firmy. Zaletą pierwszej opcji jest pełna kontrola nad programem, ale problemem są czas i finanse. Tworzenie nowego engine'u to duże ryzyko i koszty wykonania oraz naniesienia wielu poprawek. Z kolei wykupienie gotowej „fabryki cudów" wiąże się np. z wydatkiem rzędu kilkudziesięciu, a czasem i kilkuset tysięcy dolarów (np.: Lithtech 3D – engine użyty w SHOGO i BLOOD 2 – ma wartość 250 tys.) oraz dużą zależnością od kodu i dokumentacji. Gotowe engine'y nie mają zwykle bugów i nie trzeba długo na nie czekać, ale często trudno wprowadzać w nich zmiany. Dodatkowo dochodzi czynnik ludzki, bo każdy programista ma własny styl, nierzadko zupełnie niezrozumiały dla innych koderów albo ich irytujący, gdyż są zmuszeni do pracy pod jego „dyktando". Najlepszym rozwiązaniem wydaje się ulepszanie własnych projektów, pod warunkiem, że już takie się ma. Wybór należy zawsze do producenta i głównych designerów, nie ma tu uniwersalnej recepty.



Pocieszna ekipa UBISOFT-u podczas pracy

Przyjrzymy się bliżej zasadzie działania engine'u. Jako zręcznym przykładem konstrukcji owego „rdzenia" posłużę się dłuższą częścią wypowiedzi Marka Wylona z GANYMEDE STUDIOS, który był tak miły i opisał dla Was doświadczenia z pracy nad projektem SLAM TILT PINBALL:

„Przeważnie na bazie poprzednich produktów powstaje jakiś szkielet aplikacji. Nie mam tu jednak na myśli paru linijek kodu – szkielet do naszej najnowszej gry (wyścigi samochodowe) liczył przed rozpoczęciem developmentu jakieś 100 000 linii. W większości składały się na niego biblioteki do obsługi grafiki, dźwięku, danych, urządzeń IO itd. Mając szkielet zaczynamy pracować nad wstępnym szkicem projektu, w przypadku STR był to zarys pierwszego stołu.

Na każdy engine składa się, poza uniwersalnymi bibliotekami, kilka zasadniczych modu-

NEW S SERVICE: 00-800 Warszawa 66

łów: moduł do wizualizacji, moduł fizyki oraz moduł logiki gry (mniej istotne w tym momencie są np. moduły sieci czy dźwięku). Na początku powstaje zawsze moduł do wizualizacji oraz fizyki. Wiadomo do czego służy moduł wizualizacji, a moduł fizyki odpowiada za zachowanie się obiektów na ekranie. W STR fizyka jest sterowana w prosty sposób dwuwymiarowymi maskami kolizji. Jest to dosyć prosty model fizyczny, nie wymagający zaawansowanej matematyki. Cała akcja gry dzieje się na niewidocznym dla gracza module fizycznym i jest przenoszona do modułu wizualizacji.

potem pozwala na napisanie części programu odpowiedzialnej za gameplay. Czas zacząć myśleć o grze. W wypadku pinballi największy problem stanowi grafika. Przygotowanie siatek oraz tekstur jest procesem bardzo czasochłonnym. Podam kilka liczb dla przykładu: tekstury na każdy stół mają ponad 150 MB, każdy stół ma ponad milion trójkątów, stoły, jakie mamy w grze, były renderowane w rozdzielczości 3200x2400 punktów.

wanie takiej logiki zajmuje przeważnie kilka miesięcy. Gdy produkt jest prawie skończony, zaczyna się zwykle faza optymalizacji. W jej trakcie często trzeba uciekać się do specjalnych programów, takich jak np. VTune INTEL–a. Czasami jednak sprawę rozwiązuje zwykły Excel. Eksportujemy z programu statystyki, podające, ile czasu zajmuje jaka funkcja, zastanawiamy się dlaczego i optymalizujemy to".

PROGRAMIŚCI

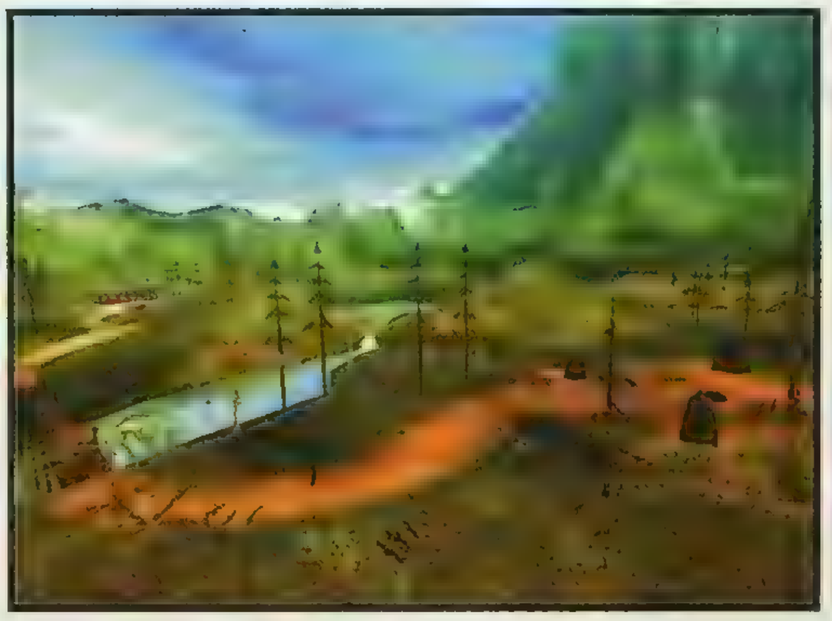
Z ręką na sercu można o nich powiedzieć, że są solą tej ziemi – może niekoniecznie rzucają się samotnie na wraże szańce i odbijają sztandary z okrzykiem „Freedom!", ale na pewno należą do jednych z najbardziej pracowitych i wykształconych ludzi świata

Podczas produkcji pojawiły się (jak zawsze) nie planowane przeszkody, np. jak wyrenderować taki stół. Potrzebny był komputer z 512 MB pamięci operacyjnej. Każdy stół składa sie z około

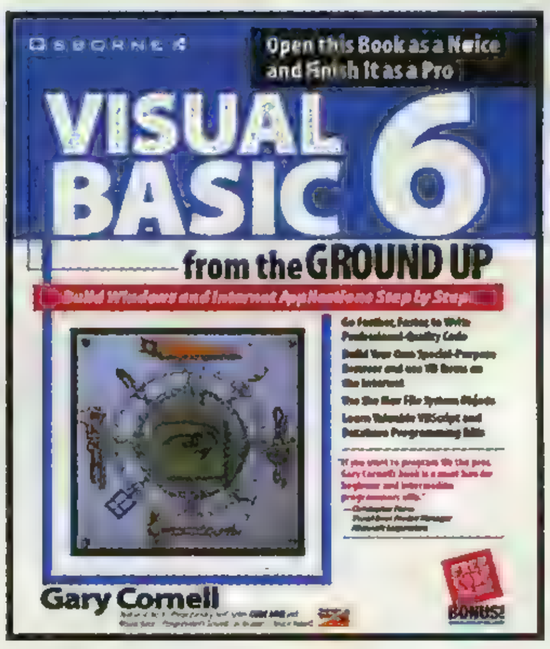
Nakładanie map w edytorze engine'u KAGE

50 tys. bitmap, a cała gra ma jakieś 110 000 bitmap.

Taki stan rzeczy prowadzi często do konieczności automatyzacji przetwarzania dużej części danych. Musieliśmy w tym celu opracować ponad 30 różnego rodzaju programów przetwarzających dane. Czas potrzebny na przerenderowanie pojedynczego stołu to około 30 dni (na te 50 000 bitmap). W momencie gdy kończą się prace nad grafiką stołu, można zacząć składać wszystko razem, zamykana jest fizyka i rozpoczynają się prace nad właściwą logiką, odpowiadającą za gameplay gry. Testo-



Otoczenie stworzone przy pomocy engine'u Lithtech 3D II



Tyle słów fachowca. Jak widać, nawet w stosunkowo prostej grze, jaką wydaje się być pinball, trzeba pokonać wiele problemów, a co dopiero w FPP czy TPP, gdzie dochodzą efekty świetlne, wybuchy, woda, animacja postaci, mgła i multum innych spraw...

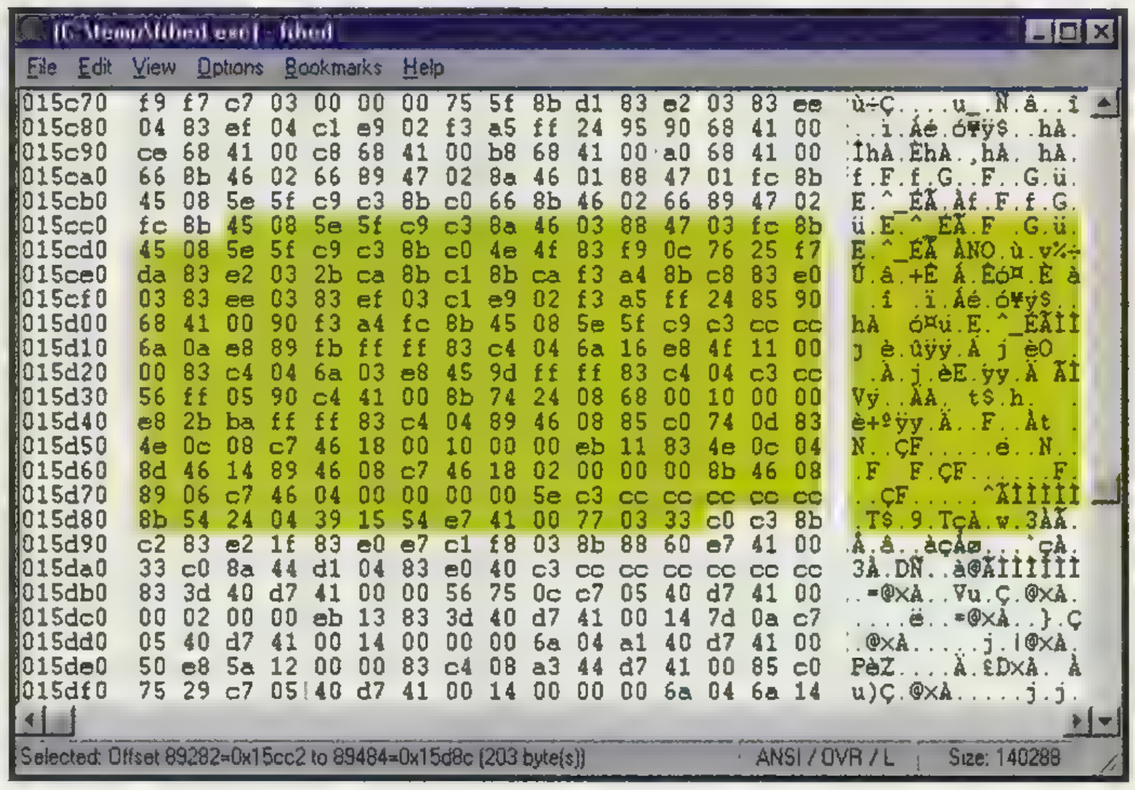
Istnieje całe spektrum engine'ów, z których każdy inaczej rozpatruje wizualizację czy fizykę gry. Wszystkie firmy wydające „swoje szkielety" usiłują nadążać za najnowszymi trendami w grafice, dźwięku, aby najnowsze układy były obsługiwane w grze, a gracze z wytrzeszczonymi oczami obserwowali rewolucyjne efekty w świeżutkich przebojach. W związku z tym poza samymi engine'ami powstają pakiety zwane Game Developer Kits. Programiści mają dzięki nim ułatwione zadanie, mogąc tworzyć gry w zintegrowanym środowisku. Takie pakiety zawierają zwykle od kilku do kilkunastu programów narzędziowych, takich jak: edytory postaci, leveli, modellery obiektów, renderery otoczenia, aplikacje animacyjne, kompilatory, debuggery i tym podobne pomoce. Początkowo mogą być one zestawem do użytku wewnętrznego (w teamie developerskim, nie do żołądka...), a niewykluczone, że z czasem staną się produktem przeznaczonym na sprzedaż. Bardzo znanym pakietem jest Genesis 3D, który w dodatku jest jawny programowo, czyli Open–Source – oznacza to, że jego kod źródłowy można przeglądać i zmieniać wedle woli. Podobnie chlubną inicjatywą wykazał się 2 lata temu ACTIVISION, wydając kod źródłowy H E R E - TIC–a i HEXEN–a. Takie akcje umożliwiają rozwój gier, i chociaż wiadomo, że idea Open–Source nie obejmie najnowszych komercyjnych produktów, to dobrze, że incydentalnie pojawiają się podobne gesty. Na sieci pełno jest przecież oryginalnych, innowacyjnych wersji gier, których kod źródłowy udostępniono publicznie, podobnie jak levele czy mapy do DOOM–a, QUAKE–a czy INTERSTATE-a'76. Być może zobaczymy kiedyś grę zrobioną na bazie kodu źródłowego przez amatorów, która przyćmi tytuł wydany przez odgórnie kierowaną firmę–molocha?

Prezentacja systemu renderowania przestrzeni engine'u Oxygene 3D

SZTUCZNA INTELIGENCJA

Ten kontrowersyjny temat jest i będzie poruszany coraz częściej. Idea Sztucznej Inteligencji pojawiła się w zasadzie wraz z technologią komputerową – już w latach 50. tego wieku. Pierwsi ludzie podnoszący tę kwestię wykorzystali model sieci neuronowej, której symulacją miały właśnie zająć się komputery. Równolegle trwały badania innych grup naukowych, które wybrały odmienną drogę – próby zbudowania sztucznych neuronów. W latach 60. powstały w laboratoriach firm informatycznych i ośrodków naukowych pierwsze programy uważane za naśladowców ludzkiej inteligencji. Testowano je na grze w szachy, warcaby i w podobnych środowiskach. Z czasem ulepszano algorytmy, sposoby programowania, wykorzystywano prototypy robotów do badania ich przystosowania i odbierania bodźców zewnętrznych. W latach 70. nastąpiła duża specjalizacja poszukiwań i dzięki temu poprawiono interpretację słów przez komputery, wizję, konstrukcje myślowe i proces poszukiwania danych. Największy rozkwit pomysłów i zaangażowania miał miejsce w latach 80. Kilkaset firm zajęło się poważnie tą dziedziną, jednak w rezultacie zrozumieliśmy – maszyny są szybsze, ale nic się nie zmieniło, jeśli chodzi o poprawność decyzji, świadomość wyborów i naukę. Kilka dużych projektów zakończyło się fiaskiem, co zmusiło opinię publiczną do bardziej ostrożnych opinii na temat tej nowo odkrytej sensacji. Ostatnie lata dają trochę nadziei co do rozwoju Sztucznej Inteligencji – słynna wygrana Deep Blue w 1996 roku może była tylko reklamą IBM, jednak wyraźnie przekroczono granicę dominacji człowieka w grze – jakby nie było – uważanej za pole do popisu dla inteligentnych. Wprowadzono nowe projekty badawcze, które także mogą zrewolucjonizować dotychczasową naukę o SI. Otóż zaczęto wykorzystywać wiedzę o genetyce. Systemy eksperckie mają symulować komórki ludzkie, złożony łańcuch DNA, a więc zająć się całą masą problemów, jakie przezwyciężyła ewolucja na przestrzeni dziejów gatunku ludzkiego. Nie ma wciąż zgodności co do tego, kiedy osiągnięte zostaną cele zbliżające nas do emulacji całego procesu umysłowego człowieka, ale jedno jest pewne: zadanie jest zbyt kuszące, by je zarzucić.

Co do samych gier, to, podobnie jak na innych polach technologii, przyczyniają się one do propagowania i kształtowania procesów Sztucznej Inteligencji. Zwłaszcza programiści związani z produkcją gier są smakowitym kąskiem dla agencji rządowych i wojska, bo przecież korzystają oni z dorobku naukowców pracujących nad SI w praktyce. Istnieje kilka rodzajów metod implementowanych w grach. Najprostsze dotyczą celu i stanu – obiekty muszą sprawdzać w trakcie rozgrywki, jaki jest ich cel i stan. Na przykład jednostka bojowa w strategii RTS ma w swoim kodzie zapisane informacje, gdzie się znajduje, jakie jest jej zadanie, dokąd ma się kierować. Zaś stan określa, czy ma w związku z tym działać szybko czy wolno, czekać w miejscu czy strzelać. Dodatkowo w udawaniu inteligencji pomagają obiektom poszukiwania ścieżki (drogi), jaką mają podążać, aby osiągnąć cel, zaś procedury wnioskujące (tzw. heurystyka) dają pozory szybkiego myślenia – zamiast powolnego obliczania słusznej drogi program poszukuje jej na podstawie wcześniej zdobytych informacji, choć nie zawsze znajduje najlepsze (ale czy ludzie zawsze znajdują?). Wspominałem o genetyce – algorytmy genetyczne są już obsługiwane w grach (HALF–LIFE, CREATURES), a pozwalają na bardzo ważną rzecz. Zbierają informacje o zachowaniach obiektów i np.: ze strzelanki FPP wróg z najlepszymi odruchami zostaje „sklonowany" i dalej kształtowany jako następne pokolenie. Daje to szansę na stworzenie uczących się botów, które, testowane choćby na serwerze HEAT, mogą stać się naprawdę groźnymi, inteligentnymi tworami. Długa jeszcze stąd droga do całościowo uformowanych modeli Sztucznej Inteligencji, ale warto wiedzieć, że to koderzy gier mają duży udział w postępie tej nauki, a dzięki temu gry z roku na rok będą zadziwiać nas swoją kompleksowością i sprytem wrogich jednostek.



Darmowy edytor binarno–heksadecymalny FRHed

Warto zapamiętać:

6DOF – *6 Kierunków Wolności. Oznacza cechę engine'u, możliwość poruszania się i oglądania otoczenia w sześciu kierunkach (przód, tył, lewo, prawo, góra, dół). Zwrot obecny od czasów QUAKE–a; prawie każda szanująca się gra FPP ma 6DOF.*

AI (Artificial Intelligence) – *po polsku Sztuczna Inteligencja (SI). Ogół procedur programowych mających za zadanie symulowanie zachowań ludzkich.*

Asembler – *język programowania najbardziej zbliżony do kodu maszynowego.*

Engine (dosł. silnik) – *kod programowy zarządzający całością procesów zachodzących w grze (jak wizualizacja, fizyka, logika, dźwięk, obsługa sieci czy urządzeń peryferyjnych). Można spotkać się z „kompletnym engine'em" – pakietem z narzędziami dodatkowymi.*

Foo – *często używane przez programistów i designerów określenie służące jako słowo na każdą okazję. Oznacza dowolny obiekt, po prostu takie „coś" („cóś", „dinks", „to to";)*

Interpreter – *program wykonujący instrukcje. Różni się od kompilatora uruchamianiem każdej komendy od razu podczas działania.*

Kod maszynowy – *własny język komputera, zapisany w systemie binarnym jako ciąg zer i jedynek. Wszystkie programy napisane w pozostałych językach komputerowych muszą być zawsze przetłumaczone na kod maszynowy, aby zostały zrozumiane przez komputer i wykonane przez układy elektroniczne.*

Kompilator – *program transformujący język komputerowy w kod maszynowy. W przeciwieństwie do interpretera tworzy plik uruchamiający z przetworzonymi komendami kodu źródłowego, i w związku z tym jest szybszy.*

Open–Source – *program (np. engine) udostępniony za darmo bądź na innych warunkach z kodem źródłowym, możliwym do przekształcania, poprawiania i wykorzystania we własnych projektach.*

SDK (Software Development Kit) – *komplet narzędzi programistycznych przydatny w tworzeniu aplikacji bądź gier. Czasami „kompletny engine" jest właśnie takim SDK, a raczej GDK (Game Development Kit) – zestawem stworzonym specjalnie dla twórców gier.*

Adresy:

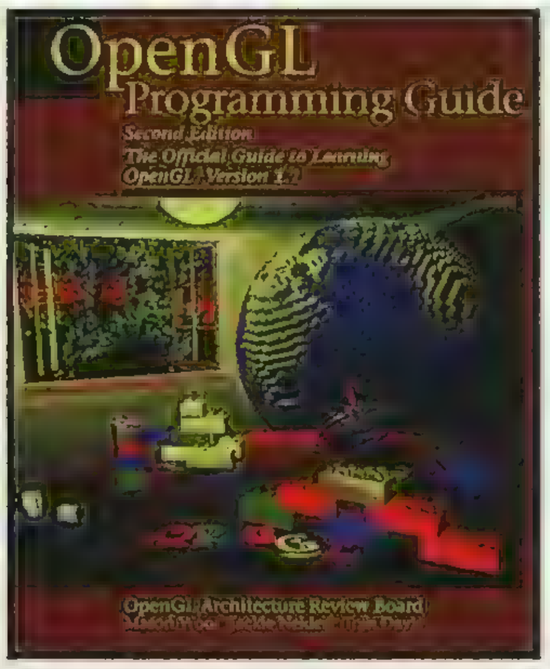
Programowanie:

www.gdmag.com – *wersja on–line magazynu Game Developer*
www.flipcode.com – *znana witryna dla programistów*
www.gamedev.net – *ogromny zbiór artykułów o programowaniu*

Sztuczna Inteligencja:

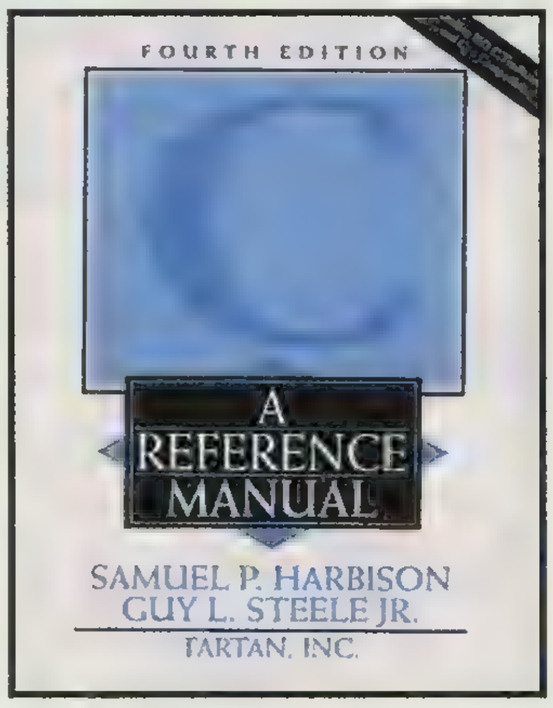
library.thinkquest.org – *„Generation 5" – biblioteka artykułów o sztucznej inteligencji*
www.gameai.com – *jedna z najstarszych stron poruszających wyłącznie tematykę Sztucznej Inteligencji*

NEW S SERVICE: 00-800 Warszawa 66



PROGRAMIŚCI WSZYSTKICH KRAJÓW

Od czasu pojawienia się pierwszych programistów dzieli nas pół wieku – dziś stali się mocną, zwartą i gotową grupą zawodową (w samych Stanach Zjednoczonych jest ich już około 10 milionów). Część z nich zajmuje się grami, część mniej porywającymi dla ogółu projektami, ale wszystkich cechuje niesamowita ambicja i dążność do celu. Są przy tym bardzo solidarni, a konkurują z innymi wyłącznie na poziomie merytorycznym. Potrafią doprowadzić do końca prace w trudnych, stresowych warunkach, choćby tylko dla pokazania pracodawcy swojej wartości. Są potem zdolni demonstracyjnie opuścić firmę, dając do zrozumienia szefowi, ile traci. Ich praca jest o tyle oryginalna w swoim charakterze, że łączy cechy artysty, architekta, inżyniera i naukowca. Programiści cały czas muszą poszerzać swoją wiedzę i poznawać nowe rejony życia, aby potem móc stworzyć tak abstrakcyjne twory, jak kod źródłowy. I pomyśleć, że potem



oglądamy tak konkretne produkty, jak gry komputerowe. Notabene, polscy programiści mają potencjalnie lepsze przygotowanie do tego zawodu, w związku z naszą bardzo ogólną edukacją, co ma chyba przełożenie na fakty – wiele nazwisk z pierwszej ligi koderów na Zachodzie to czystej krwi Polacy, pracujący w lepszych warunkach ekonomicznych. Nie dajcie się zwieść lansowanemu przez media stereotypowi programisty – ludzie ci nie są wcale nieśmiałymi okularnikami żyjącymi w swoim krzemowym świecie. Jednak prawdą jest, że dziwnym zrządzeniem losu 75% programistów (w USA) to mężczyźni. Nie upatrywałbym tu, tak jak ekstremalni męscy szowiniści, jakiejś przewagi umysłowej „brzydszej części globu". Przyczyna tkwi raczej w tym, że profesja kodera jest jeszcze nowym zawodem, a niewiasty dopiero od pewnego czasu są dopuszczane przez rodziców do komputerów na równi z „cyfrowymi junakami". W dobrze prowadzonej ekipie, gdy wydajnie rozporządza się czasem, koderzy pracują zwyczajnie, bez żadnych potwornych wyrzeczeń, choć nierzadko dłużej niż inni, i tworzą jedne z lepiej współpracujących i elastyczniejszych zespołów. Mają jednak nie tylko zwykłe, ludzkie zainteresowania, ale i normalny, wcale nie „schorowany" wygląd (tym bardziej, że w USA przeciętna wieku programisty to 30–35 lat) oraz nieliche poczucie humoru (zapytajcie pierwszego z brzegu kodera o dowolny skecz Monty Pythona, to zrozumiecie). Uważajcie zatem na nich – wydają się być spokojni, nieciekawi i powolni, jednak są silni, pomysłowi i zdeterminowani, a w cyfrowym żywiole nie mają sobie równych. Nie obawiajcie się, nie będę śpiewał „Bogurodzicy" – po prostu szanuję krecią robotę tych ludzi. A w przyszłym odcinku Backstage'u przedstawię Wam środowisko grafików, modelerów i animatorów, nie mniej ciekawą brać komputerową.

Piotr „Raven" Leszczyński

wywiad NSS

ROZMOWA O LOKALIZACJACH

Specjalnie dla NSS przeprowadziliśmy wywiad z najbardziej doświadczonymi w lokalizacjach gier ludźmi w polskiej branży – Maciejem Marcem i Marcinem Iwińskim z CD PROJEKT–u.

NSS: Jak doszło do tego, że zacząłeś brać udział w lokalizacjach? Czy praca w firmie CD PROJEKT była pierwszą związaną ze spolszczaniem gier?

M. M.: Kilka lat temu Marcin Iwiński zaproponował mi współpracę przy lokalizacji gry GRAND THEFT AUTO. Był to projekt o tyle nietypowy, że producent nie dostarczył żadnych danych do lokalizacji. Całość tekstu i grafiki musieliśmy „wydobyć" z gry i zmienić je we własnym zakresie. Od tej pory pomagałem jeszcze przy kilku innych projektach, aż w końcu zaczęliśmy stałą współpracę. Praca w firmie CD PROJEKT jest moją pierwszą związaną z lokalizacjami, aczkolwiek wcześniej też zajmowałem się grami, np. kilka lat temu programowałem grę KSIĄŻĘ I TCHÓRZ.

NSS: Czy często macie dostęp do kodu źródłowego gry albo możliwość ingerencji w engine, grafikę, animacje lub inne elementy gry poza tekstem?

M. M.: Bardzo rzadko zdarza się, abyśmy dostali kod źródłowy gry. W paru takich przypadkach nie zdarzyło się jeszcze, byśmy musieli kompilować nowe pliki wykonywalne – zwykle dlatego, że źródła były niekompletne lub już częściowo skompilowane. Zazwyczaj jednak producent gry nie dostarcza kodu źródłowego. Jeżeli chodzi o elementy graficzne, to zwykle dostajemy jedynie czcionki użyte w grze. Często sami musimy się zatroszczyć o zmianę grafik, np. w przypadku TZAR–a producent na tyle długo zwlekał z przysłaniem czcionek do zmiany, że musieliśmy sami przygotować odpowiednie programy do konwersji czcionek na jakiś „zwyczajny" format, np. .bmp, a potem z powrotem do oryginalnego formatu gry. Podobnie w grze PLANESCAPE: TORMENT grafikę i czcionki musieliśmy spolszczyć we własnym zakresie – producent dostarczył jedynie tekst do tłumaczenia, a cała reszta należy wyłącznie do nas. Weryfikacja zgodności translacji wygląda różnie. Niektórzy producenci w ogóle nie sprawdzają naszych wersji (za mały rynek, by się tym przejmować?), ale były też sytuacje, gdy mało istotna literówka w wydrukowanej instrukcji powodowała zwrot wersji do korekty.

NSS: Ile czasu zajmuje przeciętna lokalizacja gry (możliwie na przykładach z rodzajami gry i tytułami), ile ma linii dialogowych?

M. I.: Wszystko tak naprawdę zależy od poziomu trudności tekstu oraz materiałów, które otrzymujemy z zagranicy. Takie projekty jak BALDUR'S GATE (4 miesiące) czy PLANESCAPE: TORMENT (3 miesiące – mam nadzieję!) są największymi, nad jakimi pracowaliśmy; i w tym wypadku minimalny czas ukończenia pracy określa przede wszystkim ilość tekstu (BG – ponad 1500 stron, P:T ponad 3200 stron). Jeśli jednak pod koniec tego procesu nagle okazuje się, że zupełnie przypadkiem nie dostaliśmy czcionek lub grafik do zmiany, czego nie było widać wcześniej, jesteśmy w 100% uzależnieni od producenta gry. Czasami naprawdę nie jest łatwo otrzymać właściwe materiały w szybkim tempie. Ponadto czas potrzebny do ukończenia lokalizacji jest zależny od samej gry – ważne jest, jak ją przygotowano do tego procesu (grafika i teksty w oddzielnych plikach etc.). Nad AIRLINE TYCOON pracowaliśmy ponad 5 miesięcy, a to tylko dlatego, że wersja polska była pierwszą i jak dotychczas jedyną wersją obcojęzyczną, w efekcie czego beta testing był koszmarem i trwał – bagatelka – ponad 2 miesiące! Podobne boje stoczyliśmy z grą DESCENT 3, której lokalizacja na pierwszy rzut oka nie wyglądała na trudną, jednak gdy już ją rozpoczęliśmy, okazało się, że jest dokładnie na odwrót.

NSS: Jak myślicie, czy w przyszłości nastąpią jakieś znaczące zmiany w Waszej pracy, może w związku z nadchodzącymi tytułami? Jakimi następnymi projektami gotowymi do obróbki możecie się pochwalić, bądź jakich z niecierpliwością wyczekujecie?

M. I.: Pochwalić... hmmm ... Już wkrótce na rynek trafi mój faworyt, czyli HOKUS POKUS RÓŻOWA PANTERA, z Cezarym Pazurą w roli Pantery. To naprawdę gra wyjątkowa, oprócz Cezarego Pazury do gry nagraliśmy 5 oryginalnych piosenek w wykonaniu tak znanych osób, jak: Natalia Kukulska, Majka Jeżowska, Emilian Kamiński czy też Tomasz Szwed. Z punktu widzenia lokalizacji był to dla nas produkt bardzo wyjątkowy, gdyż nigdy przedtem do żadnej z gier nie nagrywaliśmy piosenek z prawdziwego zdarzenia.

Mój numer 2. to oczywiście PLANESCAPE: TORMENT – ponad 3200 stron tekstu mówi samo za siebie. Dodatkowo 13. znanych aktorów udzieli głosu postaciom z gry – 4xCD wspaniałej, mrocznej zabawy w klimatach falloutowo–baldursowych! P:T będzie największą i jednocześnie (może to nie zabrzmi zbyt skromnie) najlepszą lokalizacją w Polsce. Praca nad BALDUR'S GATE bardzo dużo nas nauczyła, dzięki czemu pod względem jakości lokalizacja P:T jest naprawdę znacznie lepsza. Na koniec słowo o jeszcze jednym kamieniu milowym roku 2000 – DIABLO 2. Już wkrótce zaczynamy prace nad lokalizacją – serdecznie zapraszam wszystkich na naszą stronę WWW, gdzie każdy będzie mógł wziąć udział w tłumaczeniu. Chcemy, aby D2 spełnił oczekiwania wszystkich, tak więc słownik przedmiotów z gry, a także nazw własnych itp. będzie wypadkową propozycji naszych tłumaczy oraz pomysłów graczy, a wszystko to zrealizujemy za pomocą i pośrednictwem WWW. Jest to jedna ze znaczących zmian w naszej pracy, gdyż D2 będzie pierwszym projektem, do współtworzenia którego zaprosimy wszystkich zainteresowanych.

NSS: Dziękuję za rozmowę.

Pogawędkę o lokalizacji przeprowadził Raven

Sylwester za nami, podobnie jak milenijny bug, który przez ludzi żądnych sensacji został uznany za niewypał i reklamę paru koncernów zajmujących się problemem roku 2000. No cóż, pewnie na wieść o uniknięciu wybuchu jądrowego zaczęliby narzekać na niepotrzebne koszta zabezpieczeń ludności (przecież wielu z nich mogłoby w tym czasie obejrzeć odcinek „Złotopolskich" czy ekwadorskiej „Hermenegildy") i oskarżyli firmy zbrojeniowe o kryptoreklamę ich produktów. Jestem jednak pewien, że Wy bawiliście się dobrze, nie doczekaliście się inwazji śmierci z Plutona i czekacie na paranormalne, nowe, ściśle tajne, świeże jak mech po deszczu informacje o „Archiwum X".

ÓSMY SEZON CD

W mediach pojawia się coraz więcej wypowiedzi decydentów FOX–a na temat kontynuacji serialu w jego ósmej odsłonie. Pewne jest już, że Gillian Anderson dalej będzie grała agentkę Scully (yes!), natomiast zupełnie brak informacji o losach Davida Duchovny'ego. Nie podpisał on jeszcze żadnego kontraktu wiążącego go z serialem na przyszły rok, zaś nieoficjalnie wiadomo, że przedstawiciele telewizji będą próbowali go przekonać atutami finansowymi – mówi się nawet o podwojeniu zarobków Davida. Nie słychać na razie o żadnych ewentualnych zastępcach Duchovny'ego, z czego można wnioskować, że FOX zamierza walczyć o aktora do ostatniej chwili. Z kolei Chris Carter przygotowuje wraz z Sandy Grushow, prezesem FOX–a, nowy serial. Ma to być rodzaj nawiązania do „The X–Files", bo główne role będą należały do The Lone Gunmen (Samotnych Strzelców). Nie wiadomo jeszcze, jakie są terminy realizacji i tytuł serii, ale to i tak bardzo pocieszająca wiadomość.

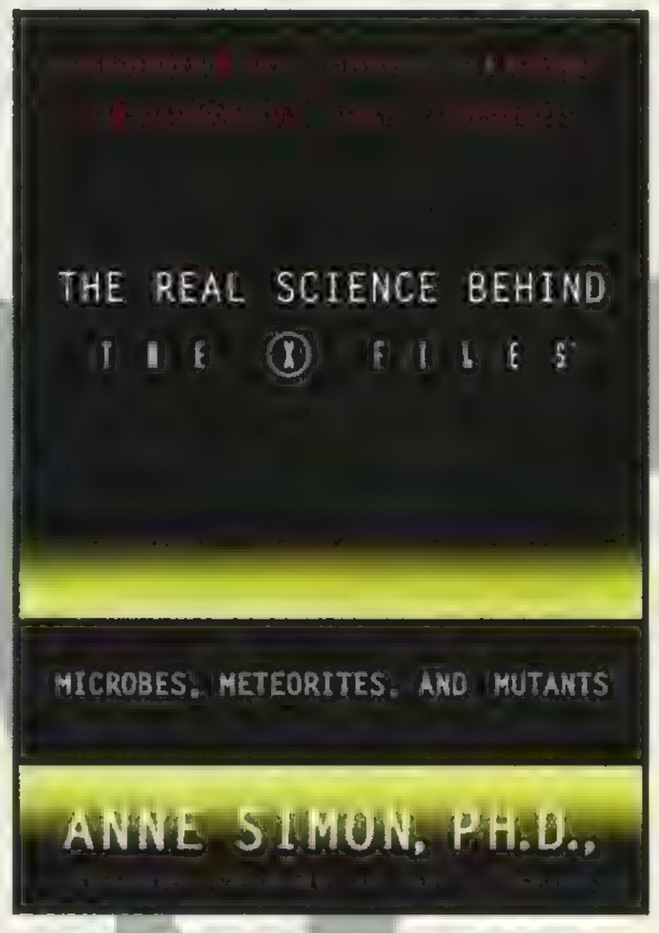
MILCZENIE GILLIAN

Nie ukrywam, że wiadomość ta należy do klasycznej plotki towarzyskiej, ale takie także podsycają zainteresowanie publiczności serialem „The X–Files", czyż nie? Otóż na początku stycznia okazało się, że Gillian Anderson ma szansę na uzyskanie głównej roli w drugiej części słynnego thrillera „Milczenie Owiec", zatytułowanej „Hannibal". Film, którego produkcja rozpocznie się w kwietniu tego roku we Włoszech, będzie adaptacją drugiej powieści Johna Harrisa (autora „Milczenia Owiec") i pewnikiem jest występ Anthony'ego Hopkinsa. Jodie Foster odmówiła wzięcia udziału w tym projekcie i tak oto na horyzoncie pojawiła się Gillian Anderson. Podobno

pojawiła się na castingu (jej manager dementuje te informacje), jednak w wywiadach dała do zrozumienia, że nie jest zainteresowana rolą. Powodem, jak mówiła Anderson, jest głównie klauzula w kontrakcie podpisanym z FOX–em, w której zabrania jej się odgrywania ról agentek FBI, poza agentką Scully, oczywiście. Przyznacie, że wielka szkoda. Aktualnie najbardziej prawdopodobną kandydatką do tej roli jest Cate Blanchett (ostatnio mogliśmy ją zobaczyć w „Elizabeth"). Plotki o wystąpieniu Gillian w Epizodzie 2 sagi „Star Wars" zostały również określone jako nieprawda.

ODCINKI AKTORSKIE

Wygląda na to, że nie tylko David Duchovny powtórzy swoją pracę jako reżyser odcinka „The X–Files". Gillian Anderson zadebiutuje także jako realizator któregoś z ostatnich odcinków siódmego sezonu serialu. Będziemy informować Was o dalszych szczegółach, gdy tylko twórcy ujawnią rąbka tajemnicy.



THE X FILES™

NOWA KSIĄŻKA

Nie wspominałem o książce, która wyszła pod koniec ubiegłego roku, więc muszę to nadrobić. Wydawnictwo to, autorstwa Anne Elizabeth Simon, nazywa się „The Real Science Behind the X Files: Microbes, Meteorites, and Mutants" i jest znacznie lepszą pozycją dotyczącą aspektu naukowego w „Z Archiwum X" niż poprzednia książka – „Science Behind X–Files". Potwierdzeniem jej jakości jest wstęp Chrisa Cartera. W środowisku x–fili lekturę tę przyjęto bardzo pozytywnie, co dodatkowo dowodzi, że jest ona warta uwagi. Zamówienia można składać w największych sklepach internetowych, cena 256–stronicowej publikacji oscyluje w okolicach 20 dolarów.

HARSH REALM NA FX

Potwierdzono wiadomości o powrocie serialu „Harsh Realm" na ekrany telewizorów. Przypomnę, że ten serial – autorstwa Chrisa Cartera – zdjęto z anteny FOX–a po emisji zaledwie trzech odcinków. Niefortunnego następcę „The X–Files" pokaże bliźniacza telewizja FX, nadająca program składający się głównie z powtórek. „Harsh Realm" zaprezentują w całości – poczynając od marca najwięksi fani Cartera będą mogli ujrzeć wszystkie 9 zrealizowanych odcinków. Nie zapowiada się na razie na kontynuację tego serialu, a osobiście wątpię, że choćby nawet duże powodzenie na stacji FX mogło skłonić FOX–a do zmiany decyzji o wstrzymaniu tej produkcji.

PALACZ O PALENIU

William B. Davis, aktor odgrywający rolę jednego z bardziej charakterystycznych bohaterów „Z Archiwum X" – Palacza, za pośrednictwem telewizji rozpoczął walkę z nałogiem palenia wyrobów tytoniowych. W prowadzonym przez niego programie, nadawanym co sobota na Global TV, ukazywane są dokumenty świadczące o szkodliwości palenia i problemach związanych z rzucaniem tego niecnego (khe, khe, uhu) nałogu. Aktor jest rzeczywiście doskonałym prowadzącym, biorąc pod uwagę to, że rzucił palenie 20 lat temu. Na planie zdjęciowym „Z Archiwum X" pali tylko papierosy z mieszanką ziołową, a zapalanie ich pozostawia specjalnej zapalniczce, która chroni go przed wdychaniem dymu przy zapalaniu. William B. Davis przy okazji wywiadu dla Vancouver Sun wyjawia swoje marzenie napisania scenariusza do odcinka „The X–Files" – marzenie, które zresztą udało mu się zrealizować. Wciąż nie wiadomo, jaki będzie tytuł tego odcinka, ale z wypowiedzi wynika, że Palacz będzie miał ciekawą scenę ze Scully...

Raven

NEW S SERVICE: 00-800 Warszawa 66

KILL'EM ZONE

W tym miesiącu przedstawiam krótko kilka FPP, które zobaczymy w roku 2000 (mam nadzieję). Oczywiście nie są to wszystkie tytuły – drugiej części „prezentacji" możecie się spodziewać w kolejnym numerze. Być może do tego czasu niektóre z wymienionych w tym miesiącu gier wyjdą już jako pełne wersje – tak prawdopodobnie będzie z SOLDIER OF FORTUNE, a co do innych, to nic pewnego. Na koniec informacja dotycząca dat umieszczonych na końcu tekstu. Wiadomo, że premiery gier bardzo często są przesuwane, dlatego też należy traktować te informacje jako przybliżone (przykładem mogą być przesuwane wielokrotnie premiery DIABLO 2, DN4EVER czy PREY). Ostatnia sprawa to apel do wszystkich organizatorów turniejów, na których rozgrywane będą walki w grach FPP: podsyłajcie informacje o turniejach (najlepiej wraz z adresem strony organizatora), dzięki temu będzie można wprowadzić do działu kalendarz z zapowiedziami imprez. **Xon**

DAIKATANA

O tej grze było swego czasu dość głośno. Zajął się nią m.in. John Romero, twórca legendarnego już QUAKE–a, jednak tym razem postawiono na fabułę oraz tryb singleplayer. O co chodzi w całej historyjce, można było przeczytać kilka numerów NSS wstecz – zresztą, kto wie, czy się to wszystko nie zmieni. Ogólnie mówiąc, przenosimy się w czasie poszukując tytułowego miecza – Daikatany. I tak lądujemy w Japonii w roku 2455, Nowym Jorku w 2030 oraz w trochę odleglejszych czasach, odwiedzając starożytną Grecję oraz teren dzisiejszej Norwegii w roku 560:) Na każdym etapie napotykamy innych przeciwników w różnych lokacjach, ale trzymamy też w ręku nową broń. Prawdopodobnie postać, którą zagramy, będzie opisana pięcioma współczynnikami (siła, szybkość, zwrotność, skoczność i moc). Gra będzie wykorzystywała dobrodziejstwa kart z A3D i EUX, dzięki czemu wzrośnie realizm i przyjemność grania. DAIKATANA wykorzystuje bardzo szybki engine, co sprawia, że nawet użytkownicy słabszych komputerów będą mogli pograć. Ostatnio o grze właściwie nic się nie mówi, jednak wiadomo, że prace nad nią trwają. Mam nadzieję, że nie będzie kolejnej zmiany terminu wydania gry.

MORTYR +

Będzie to kontynuacja pierwszej części tej gry, jednak nadal nie wiadomo, czy ma to być dodatek, czy też osobny tytuł. Akcja rozgrywała się będzie głównie w przyszłości. Autorzy obiecują dużą interakcję z otoczeniem, edytor leveli oraz trybów gry. Oba edytory na pewno będą darmowe, jednak nie wiadomo, czy dostaniemy je od razu z grą, czy trzeba będzie ściągnąć pliki z sieci. Otoczenie nie będzie statyczne, a wokół postaci ma istnieć sporo animowanych obiektów, co na pewno urozmaici grę.

ROCK

ROCK będzie dość nietypową grą, a właściwie połączeniem trzech typów gier. Będziemy mogli latać statkiem w nieskończonej przestrzeni kosmicznej, chodzić mechem po powierzchni odległych planet oraz biegać żołnierzem – jak w większości FPP. Gra będzie posiadała rozbudowany tryb multiplayer, głównie do walki drużynowej.

SOLDIER OF FORTUNE

SOLDIER OF FORTUNE to gra FPP, która powinna się pojawić na dniach, a to za sprawą firmy RAVEN SOFTWARE. W grze wcielamy się w Johna Mullinsa, człowieka o bogatej przeszłości, który walczył w Wietnamie, za co dostał aż trzy Purpurowe Serca. Był również członkiem grupy PHOENIX, mającej za zadanie likwidowanie wysoko postawionych oficerów Viet Congu. Teraz pracuje w brygadzie antyterrorystycznej, zwanej THE SHOP. Fabuła gry jest prosta. Przestępcza organizacja THE ORDER ukradła cztery głowice nuklearne z magazynów broni w Związku Radzieckim i po raz kolejny będziemy musieli ocalić świat przed zagładą. Gra wykorzystuje zmodyfikowany engine QUAKE–a 2 i przypomina ten zastosowany z KINGPIN–ie. Mimo że nie jest to najświeższy „silnik", gra wygląda bardzo dobrze. Skorzystano tu z 32–bitowych tekstur, rozbudowanych map i dźwięku przestrzennego (gra na pewno będzie wykorzystywała EUX firmy CREATIVE LABS). Jeśli chodzi o miejsca akcji, SOF jest bardzo rozbudowany: odwiedzimy m.in. Nowy Jork, Bośnię i Irak. Uzbrojeni jesteśmy w: nóż (można również nim rzucać), kilka typów pistoletów, shotgun B–42, karabinek snajperski z celownikiem optycznym (zoom), pistolet maszynowy na amunicję 5,56 mm (standardowy kaliber w NATO) i inne zabawki. Dodatkowo możemy wykorzystać takie dobrodziejstwa, jak ładunki C4, granaty ogłuszające i kamizelki kuloodporne. Oczywiście w ostatecznej wersji będziemy mogli skorzystać z dużo większego arsenału. Co ciekawe, jest to kolejna gra, w której zastosowano podział postaci na różne „strefy". Trafienie w konkretną „strefę" ciała powoduje różne reakcje – od wypuszczenia broni (strzał w rękę) po śmierć (strzał w głowę czy serce). Co prawda nie jest to pierwsza gra, w której zastosowano taki system (wcześniej był to m.in. SIN), jednak dopiero tutaj w pełni rozwija on skrzydła, co czyni rozgrywkę bardziej widowiskową. Modele cywilów i przeciwników są nieźle wykonane i mają sporo klatek animacji. Gra zapowiada się bardzo dobrze, szczególnie w trybie dla pojedynczego gracza, ale autorzy nie zapomnieli również o trybie multiplayer i planują umieszczenie w grze kilku ciekawych, nowatorskich typów rozgrywki sieciowej. No cóż, pozostaje nam czekać. W momencie gdy czytacie ten tekst, na 100% można już ściągnąć z sieci oficjalne demo.

Za miesiąc

W marcowym numerze NSS przeczytacie m.in. zapowiedź

WARHAMMER 40 000: AGENTS OF DEATH. Prawdopodobnie pojawi się też recenzja SOLDIER OF FORTUNE (jeśli nie zostanie przesunięta premiera).

Premiery

DAIKATANA – 03/02/2000 (demo, tylko dla wersji multiplayer)

DUKE NUKEM FOREVER – tego nie wie nikt

MORTYR+ – późna wiosna

ROCK – koniec 2000

SOLDIER OF FORTUNE – 03/02/2000 (demo już powinno być)

THIEF 2 THE METAL AGE – pierwszy kwartał 2000 (demo jest)

Newsy

THIEF 2 Demo

Kontynuacją THIEF: THE DARK PROJECT jest THIEF 2: THE METAL AGE – wersja demo tej drugiej gry jest już dostępna na serwerach wymienionych na tej stronie: http://www.3dfiles.com/games/thiefiithemetalage.shtml. Demo zajmuje 136 MB.

QUAKE 3 News

Rozpoczęto sprzedaż QUAKE 3: ARENA dla Linuksa. W chwili obecnej jego cena nie jest znana, ale prawdopodobnie nie będzie różniła się od ceny wersji dla Windows. Natomiast na serwerach w sieci pojawił się QUAKE 3 DEMO dla komputerów MacIntosh.

Patche

Pojawiły się pierwsze patche do QUAKE–a 3 oraz nowy patch do UNREAL: TOURNAMENT. Patche można znaleźć na http://www.q3arena.pl oraz http://www.ut.org.pl.

Premiera TF 2 opóźniona

Wszyscy czekający na TEAM FORTRESS 2 niech zdejmą karabiny z pleców i odpoczną – gra będzie miała spore opóźnienie i na pewno nie zobaczymy jej przez najbliższych parę miesięcy.

Wysyp map

ID SOFTWARE udostępniło bezpłatnie oprogramowanie służące do grzebania w Q3. Dzięki temu ruchowi w sieci zaroiło się od nowych map oraz konwersji z QUAKE 1&2, a nawet DOOM–a. Już niedługo pojawią się pierwsze mody.

WWW.UT.ORG.PL

Wszyscy „fani" UNREAL: TOURNAMENT powinni zajrzeć na http://www.ut.org.pl, czyli stronkę poświęconą UT:) Znaleźć tam można m.in. mapy i inne dodatki do gry oraz mnóstwo newsów związanych z tą grą. Twórcy strony zapowiadają, że już niedługo odbędzie się turniej, najprawdopodobniej w Warszawie, a jednym ze sponsorów będzie LEM – wydawca UNREAL TOURNAMENT.

MOJE BOJE

CZYLI POWRÓT EMERYTA

Wielokrotnie w swych bajaniach podkreślałem wagę morale wojska. Czasami zająknąłem się o morale dowódcy, a nawet powiedziałem trochę o nim samym. Dla każdego, kto lubi historię wojskowości, jest jednak jasne, że tej postaci należy przyjrzeć się dużo dokładniej, gdyż to właśnie ona najczęściej pada ofiarą ocen wydawanych podczas analizowania bitew czy całych wojen. To dowódca jest krytykowany i to pod jego właśnie adresem kierowane są pretensje całego świata. Czy słusznie?

Nim zastanowimy się nad tym problemem, podkreślenia wymaga fakt, że często najbardziej zapalczywymi oskarżycielami są ludzie młodzi (często gracze–stratedzy), którzy uważają, że nikt tak wybornie nie posiadł znajomości sztuki wojennej jak właśnie oni. Tymczasem wiedza ta przychodzi, oczywiście, z wiekiem, problem odpowiedzialności należy więc rozważać bardzo dokładnie.

CHŁODNYM OKIEM

U podstaw naszych przemyśleń winny lec jak najczystsze intencje: nie chęć wybielenia czy oczernienia kogokolwiek, ale pragnienie odnalezienie prawdy i wyprowadzenie z tego wniosków oraz prawideł dla pożytku umysłowego. Przy naszych poszukiwaniach prawdy musimy zachować daleko idącą ostrożność, albowiem prawda jest ukryta głęboko, a jej wyjaśnieniem nikt z bohaterów interesujących nas zdarzeń nie jest zainteresowany. Nie jest to czcze gadanie, chodzi mi o bowiem o źródła naszej wiedzy – a są nimi, przede wszystkim, pamiętniki.

I o czym to piszą nasi dzielni pamiętnikarze? O sobie. O swoich dokonaniach, ale raczej nie przewinach, a tych efektach swej działalności, które stawiają ich w pozytywnym świetle. Pisanie pamiętniczka jest dobrą okazją do obsmarowania wrogów i wywyższenia przyjaciół, dlatego korzystanie z niego jako ze źródła historycznego wymaga nie lada odwagi i talentu przy odsiewaniu ziarna od plewy. Dodać tu jeszcze należy, że istnieje pewna zasada, którą dla moich potrzeb odkrył Pejotl: otóż w pamiętnikach pisze się zazwyczaj o rzeczach niezwykłych, a o codzienności wspomina mało. Jakiż więc obraz uzyskujemy? Oto nasz dzielny Pejotl odkrył, że w świetle pamiętników (i nie tylko, ale o tym za chwilę) armia Wellingtona (i angielska w ogóle) posługiwała się głównie siłą ogniową, a unikała walki wręcz. Taką sytuację widzimy też w filmach i literaturze pięknej. W rzeczywistości zaś były to wypadki nadzwyczajne, a standardowa taktyka Anglików była zupełnie inna. Otóż, nie strzelali oni do ostatniej chwili (stąd bardzo im służyło krycie się za wzgórkami, tak jak to było w Hiszpanii czy pod Waterloo). Dopiero gdy przeciwnik podszedł na 100 kroków (lub coś koło tego), oddawali jedną salwę (albo w ogóle nie strzelali) i rzucali się do ataku na bagnety! Szok! Jeśli jednak strzelali, to do uciekającego przeciwnika – w jego plecy! Następny szok! Jak widać, pamiętniki są początkiem procesu zwanego „mąceniem w głowach".

Swoją robotę czynią też artyści, ubierając realne zdarzenia w alegorie i metafory (tfu! porządny wojskowy nie powinien nawet znać takich wyrazów!), ale najgorzej mieszają tzw. specjaliści. Otóż stada „naukawców" (korektę proszę o niezmienianie pisowni tego słowa, gdyż ma ona swoją wymowę) rzucają się na tematy, o których nie mają pojęcia. A potem ludzie czytają ich książki i wierzą w te bajki. Przykładem może być polski autor pisujący we Francji książeczki o epoce napoleońskiej. Owszem, zna taki język i ma dostęp do literatury, ale jego wynurzenia i analizy z dziedziny wojskowości (a czy ktoś zna Napoleona w innym kontekście?) są żenująco szablonowe i płaskie. Cała literatura wojskowa jest skażona chorobą dławiącą, niestety, całą naszą naukę – otóż często służy ona tylko doraźnym i niskim celom. Czytając jakieś opracowanie z historii wojskowości zwróćcie uwagę na wybielanie przez autora własnej armii i własnych dowódców, a na oskarżanie sojuszników i przeciwników o wszystko, co najgorsze. Dużą rolę odgrywają też osobiste sympatie autora do poszczególnych generałów.

RAZ, DWA, TRZY!

Czy jest więc wyjście z całej tej sytuacji, czy możliwy jest wgląd w rzeczywiste zdarzenia i rzetelna ocena dowódców oraz ich działań (a to ponoć jest tematem niniejszej rozprawki)? Tak, po stokroć tak! Należy tylko pamiętać o trzech rzeczach (i stosować je w praktyce): analizie historycznej, zasadach sztuki wojennej i gier wojennych. Ta pierwsza pozwoli nam ocenić wiarygodność źródła, z którego korzystamy, oraz wiarygodność samego autora i płodzonych przez niego treści. Trzeba porównać to, co dany człowiek pisze, z wiedzą ogólną, poznać jego życiorys, układy polityczne i personalne itp. Jeżeli ktoś pisze w samych superlatywach o Wellingtonie, a rodzina autora zawdzięcza akurat temu dowódcy majątek i uznanie, to można domniemywać, że dany pamiętnik czy monografia są niezbyt wiarygodne. Znajomość sztuki wojennej i procesów dowodzenia jest jeszcze ważniejsza. Nie tylko stanowi ona element analizy historycznej, ale jest wręcz samodzielnym kryterium oceny pracy dowódcy. Szczególnie w sytuacji, gdy źródeł historycznych brak (albo brak do nich dostępu – vide archiwa b. ZSRR) lub ich wiarygodność budzi najwyższą wątpliwość. Skupmy się zatem bardziej na tym elemencie.

Znajomość zasad sztuki wojennej pozwala nam przede wszystkim właściwie umieścić dowódcę w całym systemie machiny wojennej. Dowódca jest to człowiek podejmujący decyzje, a te zależą od różnych informacji, np.: o siłach nieprzyjaciela i ich kondycji oraz zamiarach, o siłach własnych i ich stanie, dyrektywach i zamiarach przełożonych naszego wodza, wyznaczonej mu roli w działaniach, ogólnej sytuacji na wszystkich odcinkach oraz terenie przyszłych działań itp. Jak widać, czynników pomocnych przy wypracowaniu decyzji jest mnóstwo, a w dodatku wszystkie one nie grzeszą szczegółowością. Widać z tego, że dowódca i jakość jego działań zależy od pracy oddziałów rozpoznawczych, sztabów, meteorologów, kartografów, meldunków podległych dowódców itd. W tej perspektywie trudno jest powiedzieć, jak czynią to od niechcenia młodzi stratedzy, że ktoś tam przegrał, bo był głupi (w świecie dziecięcym w ogóle ludzie dzielą się jedynie na mądrych i głupich). By właściwie ocenić czyjeś rozkazy i postanowienia, trzeba z jak największą starannością odtworzyć ówczesną wiedzę i warunki, w jakich dowódca podejmował analizowaną przez nas decyzję. Dopiero mając te dane możemy ocenić, czy zasady sztuki wojennej zastosowano właściwie, czy podjęto najlepsze decyzje i czy można było zrobić coś lepiej. Nie jest to jednak proste.

POWI

Dla uzyskania całkowitego obiektywizmu należy jeszcze zapoznać się ze specyfiką danej armii (chodzi o swoistość koncepcji, uzbrojenia i wyszkolenia) i uwzględnić ją w swoich przemyśleniach. Łatwo przecież powiedzieć, że gen. X był kretynem, gdyż nie zrobił czegoś tam – a jeśli armia, z której wywodził się gen. X, nigdy czegoś takiego nie robiła i nikomu w niej nawet do głowy by to nie przyszło? Dochodząc więc do jakiejś wstępnej konkluzji, należy stwierdzić, że jedyne, co możemy na tym etapie powiedzieć, to czy w danych warunkach, przy określonym zasobie wiedzy i uwarunkowaniach społeczno–historycznych konkretny dowódca postąpił najlepiej, jak można było, czy też nie. Nie można bowiem patrzeć na wojskowość przez pryzmat geniuszy swych epok – np. Nelsona lub Napoleona (mam nadzieję, że to jego portrety zdobią te strony). Wypacza to obraz innych postaci, które w żaden sposób nie mogły „przeskoczyć" swej epoki, ale w niczym nie umniejsza to ich zdolności.

NEW S SERVICE: 00-800 Warszawa 66

TRUDNE ROZKAZY

Wymieniliśmy więc uwarunkowania decyzji dowódcy. Oceniając samą decyzję i zamiar działania, trzeba je prześwietlić nie tylko wedle powyższych warunków, ale także wspominanych zasad sztuki wojennej. I tu dochodzimy do trzeciego elementu oceny działania dowódcy – gier wojennych. Gry wojenne w wersji zbliżonej jak najbardziej do symulacji pozwalają na ostateczną weryfikację naszego sądu. Przykładem może być tu rozenia najlepsze z możliwych. Zwycięstwo pod Waterloo było zagrożone z chwilą niedoprowadzenia do rozbicia wojsk pruskich pod Ligny i – faktycznie – był to błąd w ocenie cesarza. Tym niemniej ustawienie wojsk i wybór kierunku uderzenia były jak najbardziej właściwe. Gdyby nie deszcz, który opóźnił rozpoczęcie bitwy, armia angielska przestałaby istnieć. I tak przecież około godziny 17.00 na polu walki zostało ledwie 35 000 Anglików i ich pomagierów. Po uderzeniu Neya musiała przecież ności... atakiem trzech batalionów, a to już nie mogło wystarczyć.

Napoleon zadecydował, że rozstrzygające uderzenie przeprowadzi prawe skrzydło, a potem centrum – w celu przełamania centrum Anglików. Wybór celu uderzenia był jak najbardziej właściwy, ponieważ skrzydła sprzymierzonych opierały się na zagajnikach, zaroślach, sadach i farmach. Nie dawało to może skutecznego oparcia obrońcy, ale w razie powodzenia wróg miałby utrudnioną możliwość

ESIĆ DOWÓDCĘ!

manewrowania na tych obszarach. Widzimy więc, że jedynym właściwym miejscem było centrum. Jego przełamanie rozpołowiłoby armię Wellingtona, załamałoby jej morale i skazało na bierność (co dziwne, właśnie Anglicy uaktywniali się tylko przy dowódcy). Faktyczny przebieg ataku był daleki od założeń Napoleona, ale tu należy zauważyć i uwzględnić (we własnej

granie przeze mnie i Pejotla wielu rozgrywek odtwarzających bitwę pod Waterloo (nasze przepisy znacznie się różniły od zeszmaconej wersji wydanej przez pana R. z firmy DRAGON) i Borodino.

Dzięki bardzo krytycznemu podejściu do taktyki i sztuki operacyjnej z epoki napoleońskiej nabraliśmy przekonania, że wbrew oskarżeniom i efektowi finalnemu Napoleon w obu bitwach zastosował rozwiąza- interweniować ciężka jazda Wellingtona, ponieważ z piechoty dużo nie zostało. I jazda ta odniosła sukces, choć kosztem własnego unicestwienia. Ale po tym ciosie pozostały już tylko 200–osobowe czworoboki, pełne rannych i zrozpaczonych żołnierzy. Gdyby uderzenie gwardii poprowadził ktoś energiczny, żenująco nieskuteczne ataki pruskie niewiele by Anglikom pomogły. Bo natarcie gwardii zakończyło się w ostatecz- grze?) słabą pracę sztabu Soulta i niedołęstwo dowódców poszczególnych korpusów.

Napoleon w 1815 dowodził już inną armią i jego błędem było to, że nie potrafił tego dostrzec i odpowiednio zmodyfikować swego dowodzenia. Tym niemniej nie można się zgodzić, że Napoleon źle dowodził pod Waterloo. Nie, zrobił tyle, ile można było zrobić w tej sytuacji. Zbyt dużo czynników zadziałało na jego niekorzyść, zbyt małą miał szansę na początku. Dobre wykorzystanie zasad sztuki wojennej i podejmowanie w miarę optymalnych decyzji zostało zduszone przez nakładające się niesprzyjające okoliczności. Jeśli porównamy z Napoleonem jego przeciwników, to wypadają oni bardzo blado. Można powiedzieć, że Cesarz nie przegrał w wyniku działań wrogich dowódców, ale raczej z powodu przeciwności losu i w wyniku procesów społecznych (zmęczenie dowódców po wieloletnich wojnach, nie to wojsko, co kiedyś, brak dobrych koni zarządził przegrupowanie II Korpusu na lewe skrzydło. Bez tych sił Tuczkow i armia Bagrationa nie wytrzymałyby naporu Francuzów, którzy wyszliby na drogę smoleńską i odcięli resztki armii rosyjskiej od źródeł zaopatrzenia. A złośliwi twierdzą, że prawie przez cały czas trwania bitwy Kutuzow spał.

Wszystkie powyższe rozważania powinny skłonić Cię, Drogi Czytelniku, do kilku refleksji. Jeżeli poświęcisz trochę uwagi tym kilku zdaniom, to z większą starannością i pokorą będziesz oceniał działania dowódców, ich decyzje i możliwości. Nie jest to czcza praca, gdyż zaowocuje ona rozwojem Twego umysłu, ale przede wszystkim pozwoli Ci lepiej oceniać wszelakie gry wojenne, a może nawet łatwiej tworzyć własne. Dążenie do poznania prawdy jest bardzo wartościowe, ponieważ na drodze tej odkrywamy własną niewiedzę, białe plamy, które dzięki temu można wypełnić, by poznać kolejne nieodkryte światy.

Berger

itd., itp.). Wellington zapewniał swym wojskom jedynie wsparcie moralne, zatykał dziury i przyspieszał marsz. Tym ostatnim wykazał się (no, może jeszcze uporem) dowódca pruski Bluecher (przez amerykańskiego pisarza Raegana oskarżany o pewne dewiacje umysłowe).

SŁABO, LECZ SKUTECZNIE

Podobne rozważania na temat Borodino i przeprowadzone symulacje (również na poziomie strategicznym) dowiodły, że przy konieczności pobicia armii rosyjskiej, a wielkiej niechęci Kutuzowa do stanięcia naprzeciw Napoleona, jedynym wyjściem było frontalne uderzenie w niekorzystnym terenie, dającym Rosjanom złudzenie (niezupełnie bezpodstawne) pełnego bezpieczeństwa. Co ważne, podkreśla się, że Napoleon dowodził pod Borodino bardzo słabiutko, że był zakatarzony itd. Zapomina się jednak o tym, że w konkretnej sytuacji podjęte przez Cesarza decyzje były wystarczające do odniesienia zwycięstwa. Prowadzi do takiego wniosku analiza jakości armii rosyjskiej, zajętych przez nią pozycji i działań podejmowanych w trakcie kampanii. Rosjan uratowała decyzja gen. Barclaya de Tolly'a, który rankiem w dniu bitwy

PORADNIK MISTRZA GR

Była upalna, sierpniowa noc. Wracałem do domu, myśląc o niedawno rozegranej sesji RPG. Mój bohater zginął, osłaniając odwrót swych kompanów. Wszyscy byli mi niezmiernie wdzięczni. Czułem się jednak pusty, jakby cząstka mnie odeszła już na zawsze...

Witajcie wędrowcy, którzy podróżujecie po wszelakich fantastycznych światach! Czas na chwilę odpoczynku i przejrzenie lutowych Kronik RPG. Zgodnie z Waszymi sugestiami zagłębimy się dziś w esencję prawdziwego Role Playing, jaką są „papierowe" systemy fabularne. W zasadzie powinniśmy zainaugurować cały dział od tego punktu, ale mam nadzieję, że nie uważacie poprzednich odcinków za stracone. Nadal zachęcam Was do nadsyłania opinii na temat Kronik RPG oraz sugestii co do prowadzenia tej rubryki. Zapraszam Was również na naszą stronę internetową www.ssonline.com.pl/kronikirpg.html, gdzie powstał specjalny dział poświęcony Kronikom RPG. Możecie tam, między innymi, oddać głosy w kilku ankietach, a także przejrzeć archiwalne numery działu (w planach jest jeszcze kilka innych rzeczy). Czas już jednak na opowieść.

RPG? A CO TO TAKIEGO?

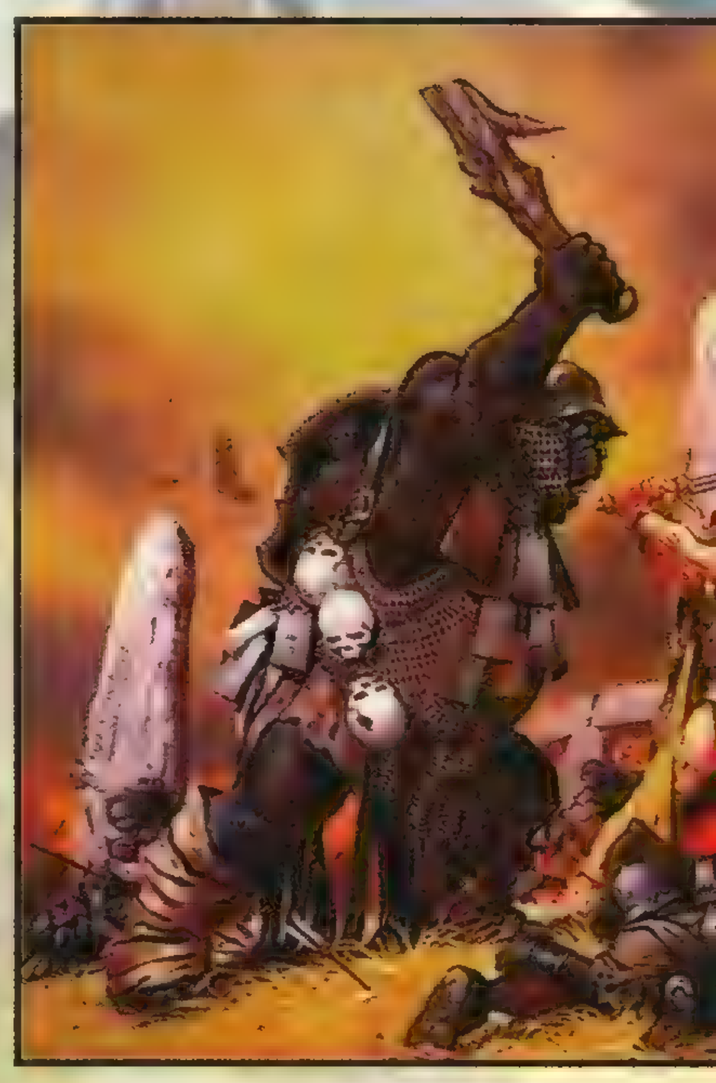
Nie dla wszystkich życie jest pasmem sukcesów. Brutalna rzeczywistość zmusza czasem do robienia rzeczy, na które niekoniecznie mamy ochotę. No i dobrze, bo pokonywanie życiowych przeszkód buduje charakter oraz osobowość, które na pewno każdemu się przydadzą. Musimy jednak odpocząć od szarej egzystencji i w jakiś sposób ją odreagować. Można to robić w różny sposób: zasiadając przed komputerem, czytając książkę, spotykając się ze znajomymi, wychylając kufel piwa... A może grając w gry fabularne? RPG ma swe korzenie w starych grach strategicznych, rozgrywanych na wielkich makietach z wykorzystaniem masy żetonów lub figurek. Każdy, kto grał w jakąś sensowną grę planszową (chodzi mi o takie tytuły, jak np. „Bitwa na polach Pelennoru" czy chociażby sławna „Magia i Miecz"), wie, jak bardzo można wczuć się w rolę dowódcy czy bohatera. Tak też było w przeszłości, kiedy to jeszcze w latach 70. rozgrywano podobne bitwy, spotykając się na takich konwentach, jak sławny dziś GenCon czy (niegdyś) Citex. Już wtedy ludzkość była o krok od pierwszego prawdziwego systemu fabularnego, o tym jednak pisałem już dwa miesiące temu.

Jak więc najlepiej przedstawić Wam definicję Role Playing Games? Najczęściej spotykanym tłumaczeniem jest „odgrywanie ról". Najlepiej wyobrazić to sobie na przykładzie sztuki teatralnej. Wszyscy aktorzy, którzy biorą w niej udział, mogą być porównani do graczy (odgrywają wirtualne role innych ludzi), a reżyser koordynujący ich poczynania to Mistrz Gry, który odpowiada za przygotowanie całej scenerii i tła. W rzeczywistości zwykła zabawa w RPG może okazać się o wiele bardziej realistyczna od sztuki teatralnej – nikt nie wymaga od graczy, aby uczyli się na pamięć swych kwestii, więc i MG ma większe pole manewru.

Jeżeli już zdecydowałeś(aś), że owa dziedzina rozrywki Cię interesuje i pragniesz mieć w niej swój udział, zapewne pomyślisz o zakupieniu systemu fabularnego (książki–podręcznika), dzięki któremu rozpoczniesz grę. Nic prostszego, bo przecież wystarczy wyłożyć pieniążki. To jednak tylko pozór.

PIERWSZE KROKI

Sprawa nieco się komplikuje, ale nie ma się co dziwić, bo wyobraźmy sobie człowieka, który nie miał wcześniej kontaktu z RPG i pragnie zakupić swój pierwszy system, odwiedzając pobliski sklep. Pomijam już sprawę, że początkujący w bardzo wielu wypadkach wybiera gry bitewne czy, co gorsza, karciane, które wydają się być o wiele prostszą i ciekawszą rozrywką, ale w rzeczywistości są jedynie „wyciągaczem kasy". Bardzo łatwo się od tego uzależnić, a kolejne zakupy są cały czas napędzane przez nowe, regularnie ukazujące się na rynku dodatki. Rozpoczynanie klasycznej gry RPG bez wcześniejszego zapoznania się z tym nurtem to jak recenzowanie gier komputerowych w dzień po zakupie komputera. Wielu starszych „wyjadaczy" fantastyki z polskiego „fandomu" uważa, że literatura i RPG wykluczają się nawzajem, a ci cali gracze to potrafią tylko kostkami turlać i wypełniać ołówkami stosy zbędnych papierów. Oczywiście nic bardziej błędnego! To właśnie od przygody z książkami powinien zacząć każdy, kto myśli w przyszłości o zabawie w RPG. Wiadomo, że w ten sposób bogaci się język i wiedzę, a przede wszystkim wyobraźnię, która w RPG jest bardzo ważna. Wcześniej czy później każdy mol książkowy staje się fanem jakiegoś gatunku literatury i właśnie w ten sposób może rozszerzyć swoje zainteresowania, grając w system RPG utrzymany w odpowiadającym mu klimacie. Wróćmy jednak do człowieka, który wchodzi do sklepu z zamiarem kupienia gry. Teraz ma on już pewne doświadczenie – właśnie dzięki literaturze – więc dobór odpowiedniego systemu stanie się prostszy. Domyślam się, że chcielibyście, abym przedstawił Wam konkretne tytuły. Być może zrobię to, jeżeli wyrazicie takie życzenie. Na razie służę osobistą pomocą i opinią – wystarczy do mnie napisać. Załóżmy, że nadal jesteś początkujący i czujesz się w tym wszystkim lekko zagubiony. Chciałbyś zagrać, może coś poprowadzić, ale trochę się boisz, bo nadal jeszcze nie czujesz sprawy. Mógłbym tu wypisywać różne porady opierając się na własnym doświadczeniu. To jednak tylko teoria, a nic nie przystosowuje do środowiska bardziej niż praktyka. Nie spiesz się więc i nie kupuj systemów RPG w ciemno. Warto, byś skontaktował się z ludźmi, którzy już grają. W tym celu najlepiej udać się do sklepu z artykułami „growymi" – tam zawsze znajdziesz kilku maniaków RPG czy chociażby tablicę ogłoszeń, na której często można znaleźć info od ludzi poszukujących nowej drużyny. A może gdzieś w pobliżu działa klub fantastyki, do którego można się zapisać? To dobry pomysł, ale pod warunkiem, że klub funkcjonuje jak należy – z własnych doświadczeń wiem, że jest z tym różnie. Gdy wreszcie uda Ci się zapoznać z odpowiednimi ludźmi, na początku obserwuj przebieg gry: patrz, jak zachowują się gracze, jak Mistrz Gry buduje nastrój. Istnieje tu pewne zagrożenie – musisz uważać, aby nie związać się z grupą, która uprawia „pseudo–RPG". Przypominam, że RPG polega na odgrywaniu ról, a nie mechanicznym stosowaniu się do zasad opi-



NEW S SERVICE: 00-800 Warszawa 66

sanych w podręczniku i ciągłej „wyżynce" spotykanych postaci (między innymi o tym aspekcie RPG pisać będę za miesiąc). Zanim więc przyjdziesz do kogoś na sesję, zapoznaj się w „środowisku graczy" z opiniami, jakie panują na temat danej osoby czy grupy ludzi. Nie muszę chyba mówić, że pierwszy kontakt z grami fabularnymi jest najważniejszy, bo jeśli już na początku wyrobisz sobie na ich temat błędną opinię, może to być nie do nadrobienia. Dopiero po kilku słem jest robienie notatek, gdyż wiadomo, że pamięć to rzecz ulotna. Dopiero po takim wstępie jesteś gotowy do samodzielnej gry.

A co dalej? O tym dowiecie się z kolejnej części Kronik RPG. Opowiem wtedy, jak powinno przebiegać tworzenie postaci, a następnie przejdę do bardziej zaawansowanych porad. Wspomnę o tym, jak umiejętnie wczuwać się w swego bohatera oraz jak sporządzać scenariusze i prowadzić je, tworząc odpowiedni

DLA GRACZA

klimat na sesji. Będzie też o systemach narracyjnych, czyli takich, gdzie na pierwszym miejscu stawia się właśnie odgrywanie ról i snucie opowieści.

Pamiętajcie, że wszystkie porady, które tu prezentuję, są moimi osobistymi przemyśleniami i możecie – a raczej musicie – traktować je z pewnym dystansem. W RPG nic nie powinno być sche-

sesjach, w których uczestniczysz jako bierny obserwator, powinieneś zdecydować się na stworzenie własnej postaci i pierwszą grę. W żadnym wypadku nie masz prawa czytać podręcznika! Znajduje się tam wiele informacji przeznaczonych dla MG, więc po co psuć zabawę sobie i innym? Jednak z drugiej strony, musisz dokładnie wypytać prowadzącego o każdy interesujący Cię szczegół. On jest właśnie po to, aby rozjaśnić Twe wątpliwości, zapoznać gracza ze światem, w którym przyjdzie żyć jego bohaterowi, zaprezentować mechanikę gry itd. Dobrym pomy-

matyczne. Ja mogę tylko pomóc, lecz pomysł i wykonanie należy już do Was!

RPG W INTERNECIE

Jak wiadomo, Internet jest skarbnicą wiedzy, także tej dotyczącej RPG. W bardzo wielu wypadkach nie piszę wyczerpująco na poszczególne tematy, jak zwykle – z braku miejsca. Wtedy jednak możecie skorzystać z dobrodziejstw sieci i dzięki niej bliżej zapoznać się z poszczególnymi zagadnieniami. Stron, lepszych i gorszych, jest jednak mnóstwo, lecz, oczywiście, w tym wypadku chodzi mi przede wszystkim o treść. Dlatego też od przyszłego numeru zamieszczać będę adresy internetowe tych ser-

wisów, których odwiedzenie powinno być obowiązkowe dla każdego fana RPG. W związku z tym zachęcam Was do nadsyłania swoich propozycji. Jeżeli prowadzicie jakiś ciekawy „sajt" związany z grami fabularnymi, napiszcie do mnie! A może odkryliście stronę–perełkę, którą uważacie za godną przedstawienia większej ilości osób? Czekam na Wasze listy i zgłoszenia!

TABLICA OGŁOSZEŃ

Od przyszłego numeru pragnąłbym wprowadzić jeszcze jedną stałą rubrykę w Kronikach RPG. Otóż wielu z Was pisze do mnie, że chciałoby zagrać w systemy fabularne, ale nie wie za bardzo, jak zacząć. Najczęściej nie macie z kim, bo np. mieszkacie w małej miejscowości lub po prostu nie możecie spotkać odpowiednich ludzi. Jeżeli jesteście w takiej sytuacji, to napiszcie do mnie, a ja umieszczę Wasze propozycje w kolejnym numerze. Może właśnie w ten sposób znajdziecie odpowiednie osoby do gry – ludzi, którzy mieszkają w okolicy, a Wy nawet nie zdajecie sobie z tego sprawy! Zgłoszenie powinno zawierać następujące elementy: imię/ksywka, miejsce zamieszkania, adres kontaktowy (e–mail, jeżeli posiadacie), kilka słów (krótko!) o zainteresowaniach (czyli jakie gry fabularne Was interesują). Na „Tablicy Ogłoszeń" mogę zamieszczać także inne informacje. Pragniecie zakupić jakiś mało znany podręcznik? Hm, może któryś z czytelników go posiada lub wie, gdzie można znaleźć? Również jeżeli chcielibyście sprzedać jakieś artykuły RPG, to możecie przysłać swoje zgłoszenia – a nuż znajdą się chętni? A może ktoś z Was chciałby poinformować Czytelników NSS o nowo powstałym klubie czy organizowanym konwencie? Zapraszam do korespondencji! Możecie pisać na adres internetowy nubarus@ssonline.com.pl lub (jeżeli nie posiadacie dostępu do sieci) NEW S SERVICE 00–800 Warszawa 66 skr. poczt. 21, z dopiskiem na kopercie – „KRONIKI RPG".

ROZWIĄZANIE KONKURSU

Nadszedł już czas, aby rozwiązać konkurs z 73. numeru NSS, w którym musieliście odpowiedzieć na trzy proste pytania. Aby nie przedłużać, chciałbym serdecznie pogratulować zwycięzcom przede wszystkim – nie ma co ukrywać – szczęścia w losowaniu. A oto i laureaci (w nawiasie nagrody):

Kamil Suchta *(gra JAGGED ALLIANCE 2, mouse–pad oraz plakat);*

Piotr Skrzypczak *(gra JAGGED ALLIANCE 2, mouse–pad oraz plakat);*

Robert Tomaszewski *(gra JAGGED ALLIANCE 2, mouse–pad oraz plakat);*

Paweł Styczyński *(mouse–pad oraz plakat);*

Łukasz Maj *(mouse–pad oraz plakat).*

Wszystkie nagrody prześlemy pocztą. Sponsorem konkursu była firma TOPWARE.

Adam „Nubarus" Piesiak,
nubarus@ssonline.com.pl

Prawa Murphy'ego wzięły swą nazwę od nazwiska kapitana Eda Murphy'ego, inżyniera prowadzącego prace doświadczalne z zakresu symulacji wypadków lotniczych w Edwards Air Force Base, Muroc, Kalifornia. Kpt. Murphy, po stwierdzeniu, że czujnik użyty do pomiaru sił w pasach bezpieczeństwa działa źle wskutek błędnego podłączenia tensometrów do mostka, stwierdził gorzko: „Jeżeli jest jakaś możliwość, żeby coś zrobić źle, to on to zrobi" – mając na myśli swego pomocnika, który łączył układ. Powiedzenie to, nazwane prawem Murphy'ego, w swojej ogólnej formie okazało się prawdziwe i szybko zrobiło karierę – „Jeżeli coś może się nie udać – nie uda się na pewno". Z czasem stało się to tak powszechnie znane, że znalazło „zastosowanie" w najróżniejszych dziedzinach życia i zaczęto szukać naukowego potwierdzenia tej „teorii". Okazało się, że poszukiwania idą w dobrą stronę, a nauka znalazła odpowiedzi na niektóre nurtujące nas pytania. Nie od dzisiaj wiadomo, że każdy, nawet najbardziej uporządkowany i zorganizowany system czy organizacja dąży do permanentnego i doskonałego chaosu. Powodów tego stanu rzeczy należy szukać w teorii chaosu, w myśl której każda struktura podlega prawom, wedle których postępują najmniejsze struktury fizyczne – cząsteczki. A skoro one nie tylko nigdy nie są uporządkowane, ale wręcz dążą do czystej anarchii, więc nie można oczekiwać pełnej przewidywalności struktur opartych na tak „kruchych" podstawach. Tak więc można śmiało stwierdzić, że nic nigdy nie może być doskonałe przez dłuższy czas. Destrukcja i anarchia są wpisane nawet w najbardziej stałe i stabilne struktury.

Wynalazek komputera był pierwszą w historii podjętą przez człowieka próbą tchnięcia w nieożywioną materię pewnego rodzaju inteligencji. Pomysł to zdecydowanie fatalny, bo do dnia dzisiejszego komputery nie są przecież ani inteligentne, ani twórcze. Najwyższy stopień rozwoju wykazują natomiast niektóre ich cechy, takie jak złośliwość i – przede wszystkim – przebiegłość. Te cechy nie są jednak przypadkowe – wynikają one wprost z powyższego stwierdzenia, opierającego się na teorii chaosu. Sposób działania komputerów opisują trzy pochodne cyfrowe: „Komputer optymalizuje podstawowe prawa Murphy'ego", „Wszystko wali się naraz" i „Nie uda się nawet wtedy, gdy właściwie nie powinno się nie udać". I jakby tego było mało, dochodzi jeszcze sprzeczność między logiką cyfrową i analogową. Stwierdza ona to, co znamy z autopsji, że człowiek pracujący z komputerem nigdy nie postępuje zgodnie z wymaganiami komputera oraz że postąpi on rozsądnie tylko wtedy, gdy wyczerpią się już wszystkie możliwości. Opcje oferowane przez komputer nigdy nie będą zgodne z oczekiwaniami ani też sposobem obsługi preferowanym przez człowieka. Można więc zatem śmiało powiedzieć, że człowiek i komputer to dwa twory z natury niekompatybilne. Wynika z tego, że prawdopodobnie nigdy nie uda się pogodzić tych dwóch sprzeczności. Do tego dochodzi jeszcze sprzeczność między dwoma odmiennymi komputerami – one także podlegają podobnym zależnościom, tzn. nigdy nie współpracują z sobą idealnie. Zawsze będą produkować tysiące błędów, aż do ostatecznej awarii. Hardware stanowi próbę przewidywania błędów oprogramowania, ich optymalizacji i zapisu oraz tworzenia nowych, i to we wciąż wzrastającym tempie. Wynika z tego twierdzenie, że nowe systemy produkują nowe błędy, zaś stare systemy produkują tak nowe, jak i stare błędy.

Wynika z tego oczywisty wniosek: systemy złożone wykazują skłonność do zakłócania realizacji własnych funkcji. I jakby tego było mało, te anomalie są akcelerowane przez software. Bo przecież oprogramowanie to udana próba optymalizacji błędów komputerowego hardware'u i zwiększenia zasobu błędów poprzez jego udoskonalanie. Każdy większy postęp w dziedzinie software'u dokonał się dzięki błędom programowym. Efektywność programu jest odwrotnie proporcjonalna do jego ceny, zatem jest to klucz do postępu w dziedzinie przemysłu informatycznego. W poprzednim felietonie wspomniałem o „wyścigu zbrojeń – urojeń", w którym dowodziłem oczywistej zależności miedzy hardware'em i software'em. Teraz już widać doskonale, że ta zależność, jak i niesamowity postęp, z którym mamy obecnie do czynienia, ma podstawy w prawach Murphy'ego. Oczywiście, niektórzy mogą się z tym nie zgodzić, uznając podobne stwierdzenie za herezję, ale nie można traktować hardware'u, jak i software'u jako dwóch oddzielnych dziedzin. Jak widać, na płaszczyźnie zależności błędów i usterek uzupełniają się one. A skoro tak wspaniale się wzajemnie dopełniają, to dzięki temu mogą doskonale napędzać koniunkturę produkcji i „postępu". Wszakże człowiek to takie zwierzę, które chce dążyć do doskonałości, ale napotyka tu sprzeczność, w myśl której otrzymanie superstabilnej, uporządkowanej struktury jest praktycznie niemożliwe. Prawo Moore'a, traktujące o postępie w dziedzinie wydajności procesorów, znajduje odbicie w kalkulacji Platta. Nic nie jest oderwane od rzeczywistości, a wręcz podlega naukowemu stwierdzeniu, które można poprzeć odpowiednimi wyliczeniami. Niezależnie od tego, na ile szacujesz wartość systemu komputerowego, ostatecznie będzie on zawsze droższy, niż się tego spodziewałeś. Kalkulacja Platta dotycząca ostatecznego prawa cen (znana również pod nazwą „Zwykłej gorączki rozszerzania systemu") ma postać: K = (J * [1000 + A / 15]) + (1,5*B) + A/20, gdzie K oznacza całkowite koszty po upływie J lat, jeśli użytkownik posiada łączny dochód netto w wysokości A, a wyobraża sobie, że jego system kosztuje B. Teraz już rozumiecie, dlaczego tyle wydajemy na sprzęt! Policzcie, a zobaczycie, że dzięki temu możecie się dowiedzieć, jak szybko komputer wyssie pieniądze z Waszych kieszeni. Przyjęto i wprowadzono do księgowości zasadę, że sprzęt i oprogramowanie ulegają pięćdziesięcioprocentowemu zużyciu w ciągu roku, tak więc amortyzacja powinna nastąpić po dwóch latach. By po tym czasie można było osiągnąć zadawalające efekty wynikające z pracy komputerów, należałoby wymienić sprzęt i oprogramowanie na nowe. Można też, oczywiście, dokonywać wymiany na bieżąco, ale wtedy wydatki ulegają zwiększeniu i utrzymanie odpowiedniego poziomu wydajności w skrajnych przypadkach może kosztować aż siedemdziesiąt pięć procent ceny początkowej komputera! Jeśli hardware'owi można nawet przypisać zależności wynikające

NEW S SERVICE: 00-800 Warszawa 66

Murphy'ologia

Zastanawiałeś się kiedyś, dlaczego „trudne problemy pozostawione same sobie staną się jeszcze trudniejsze", „wszystko co dobre jest nielegalne, niemoralne i powoduje tycie" lub „gdy kłócisz się z głupcem – ludzie nie widzą miedzy wami różnicy"?

z praw Murphy'ego, to software powoli zaczyna się z nich wyłamywać. W ostatnich latach utrata wartości przez oprogramowanie następuje na skalę bezprecedensową. I nie wynika to wcale ze spisku producentów, dążących do wydrenowania naszych portfeli. To raczej oni popadli w pułapkę, w jakiej się znaleźliśmy my – ludzie posługujący się komputerami na co dzień. Gdy oprogramowanie jest na etapie produkcji lub przygotowywania koncepcyjnego, w zasadzie już jest przestarzałe mentalnie. Zanim ów program i jego koncepcja zostaną ukończone, program w zasadzie jest już śmieciem. Teraz taki śmieć wędruje na rynek i użytkownik zaczyna z niego korzystać. Zapłaci odpowiednią sumę i już na starcie dowie się, że są dostępne lepsze programy, nawet za niższą cenę, oferujące więcej możliwości. Wtórność? Tak, jest ona jak najbardziej oczywista, także dzięki celowym zabiegom samych producentów. Wiele razy zdarzało się, że gra komputerowa, którą kupiłeś, nie była warta wydanych na nią pieniędzy. Dobrze prezentuje się w recenzji, na opakowaniu czy w reklamie, ale dopiero w trakcie jej użytkowania zauważysz, że jest wprost przeciwnie. Do tego Twój kolega będzie miał lepszą grę. Złośliwość rzeczy martwych? Nie, to nie one są takie perfidne, ale ludzie nieświadomie pogłębiający działanie odwiecznych praw natury, z których wynikają zasady działania dzisiejszego przemysłu i ekonomiki. Przemysł komputerowy jest jednym wielkim klanem. Programiści, producenci oraz dystrybutorzy sprzętu i oprogramowania zmówili się przeciwko użytkownikowi, natomiast użytkownicy, dystrybutorzy i programiści zmówili się przeciwko producentom sprzętu i oprogramowania. Zaś wszyscy oni zgadali się przeciwko każdemu, kto o komputerach wie jedynie tyle, że zajmują miejsce na biurku. Tej odwiecznej walki, oczywiście, nie wygrywa nikt. Dokładniej rzecz biorąc – nie może jej wygrać żaden człowiek, a komputer – wraz z jego zakorzenioną głęboko w bitach złośliwością – pozostaje, oczywiście, nietykalnym, naigrywającym się obserwatorem. Tak więc jesteśmy ofiarami doskonałymi? A może wprost przeciwnie – dobrowolnie skazujemy się na taki stan rzeczy, stajemy się użytkownikami komputerów, którzy nie widzą zagrożenia w fakcie, że poświęcają niekończące się godziny zajęciu, z którego nie ma żadnej praktycznej korzyści? A przy tym traci się wszelki kontakt z rzeczywistością i nie ma już w ogóle czasu dla swojego otoczenia, rodziny, przyjaciół. Oszczędność czasu dzięki komputerowi? Nie ma czegoś takiego, a wprost przeciwnie. Czas, który użytkownik komputera zyska dzięki automatyzacji zadań, jest odwrotnie proporcjonalny do czasu programowania. Zyskany czas Z można określić następującym wzorem: Z=1/1+(P*H), gdzie P – czas potrzebny na programowanie, H – częstotliwość występowania zadania. W najlepszym przypadku nie zyskujemy nic. Czas samodzielnej pracy komputera użytkownik wykorzysta do tego, by nieruchomo obserwować sprawność jego działania – jeśli mamy za dużo czasu i wykonamy pracę, zawsze później możemy się bezwiednie pogapić w monitor i przerzucać pliki czy też „porządkować" dysk twardy. Bo czas korzystania z komputera, mimo zastosowania nowoczesnych programów, lepszego sprzętu czy też nowych teorii zarządzania, zawsze będzie stały (constans). Na nic tu restrukturyzacja – mentalności człowieka nie da się zmienić. Będzie on nadal postępował według swoich utartych ścieżek, jedynie optymalizując permanentny chaos. Czasem ten chaos przerośnie go i wszystko „zawali się" jednocześnie. Tu mamy do czynienia z prawem serii, w myśl którego po jednym złym posunięciu następuje szereg jeszcze gorszych, które kompilują się i prowadzą do totalnej katastrofy.

Tak wiec, podsumowując, powinienem powiedzieć, że to, co czytacie, jest tylko sumą błędów powstałych w mojej mózgownicy, które spowodowały ogólny krach w postaci mojej twórczości:) Zaś korzystanie z edytora tekstu, na którym piszę niniejszy artykuł, zakończy się wielką wpadką. Do tego zamiast napisać artykuł w ciągu dwóch dni, będę go pisał przez dwa tygodnie, bo w międzyczasie pogapię się bezwiednie na Internet lub też wdam się w bezsensowne, trzydniowe rozmowy:)

Felieton ten powstał w oparciu o zbiór Praw Murphy'ego i podlega im bezwzględnie. Jeśli się więc Wam nie podoba i uznacie go za idiotyczny, przypomnijcie sobie i powtórzcie: „Jeżeli coś może się nie udać – nie uda się na pewno" – wszakże wszystko jest tylko pochodną chaosu...

ZAQ
zaq@post.pl

PS. Nawet najbardziej doskonały plan zakończy się tym, że stanie się tylko bezładną improwizacją. Tak więc nie należy chyba szukać winy tam, gdzie jej nie ma.

Imperium kontratakuje

Mimo że mamy już nowy rok – rok 2000, niektórym wydaje się, że stare czasy jeszcze się nie skończyły i nadal działają według utartych schematów postępowania. Komuna mentalna jest chyba jednak nieśmiertelna – przynajmniej w niektórych umysłach

Ledwo co oprzytomnieliśmy po „milenijnych" obchodach (które powtórzymy z pewnością za rok), a tu już dostaliśmy piękny prezent od naszego rodzimego monopolisty. W ramach „dostosowywania się" do Unii Europejskiej postanowiono, że impuls telefoniczny, który kosztował dotąd 29 groszy, teraz będzie kosztował 33 grosze. Nie muszę chyba dodawać, jakie to niesie konsekwencje dla nas – internautów. Trzeba też dodać, że cała sprawa dotyczy co najmniej 95% polskich użytkowników Internetu. Nie ma co tu mydlić oczu HIS-em czy łączami stałymi. Dopóki będzie istniał monopol „jedynie słusznego dostawcy" usług telekomunikacyjnych, nie nastąpi ŻADEN rozwój polskiego Internetu. Kosmiczne stawki za możliwość korzystania z Netu skutecznie gaszą wszelki zapał w tej dziedzinie. Jednocześnie w sposób niezwykle brutalny wywołuje się zacofanie naszego kraju - zacofanie, którego staniemy się świadomi dopiero za kilka lat. Gospodarki państw zachodnich dokonują niezwykle szybkiego przestawienia na tory „trzeciej fali". Ale my, w Polsce, jak zwykle, musimy być głupi zarówno przed, jak i po szkodzie (i w jej trakcie też). Nigdy się niczego nie nauczymy. Z powodów politycznych i „lobbystycznych" tamuje się u nas wszelkie możliwe rozwiązania w tej dziedzinie. Ustawowo postanowiono, że uwolnienie i deregulacja rynku nastąpi dopiero po roku 2002. Oczywiście, o ile nie wynegocjuje się z Unią Europejską okresu ochronnego. Jeśli tak, to... czeka nas dalsze panowanie Imperium Zła, które – mimo nowych wyzwań i zmieniającej się rzeczywistości w branży telekomunikacyjnej – ma się coraz lepiej. Gdy nadeszła groźba utraty wyłączności na rynku połączeń międzynarodowych, a później także na międzymiastowych, TP SA pokazała rogi.

Oto Era GSM od niedawna pozwala swoim abonentom prowadzić tańsze rozmowy zagraniczne. Dzięki umowie tej firmy z przedsiębiorstwem Zephir Polska jej sygnał nie jest przekazywany, tak jak do tej pory, za pośrednictwem Telekomunikacji Polskiej, lecz „wędruje" przez Internet. Usługa jest na razie w stadium eksperymentalnym, dlatego też Era GSM nie ponosi odpowiedzialności za jakość przesyłanego głosu. Prawdopodobnie „mogłoby" to oznaczać, że w niedalekiej przyszłości także rozmowy na terenie kraju „mogłyby" stanieć. I to dość znacznie – tak, że byłoby to znacznie mniej kosztowne niż rozmawianie przez telefon stacjonarny z kimś oddalonym powyżej 100 km. TP SA, oczywiście, natychmiast zareagowała i posłała do walki swoich „lobbystów" w Ministerstwie Łączności. Era GSM została wywołana do tablicy, ponieważ twierdzi się, że jej usługa jest „naruszeniem koncesji posiadanej przez Erę i integralności sieci telekomunikacyjnej".

Ciekawe, jak potoczy się ta sprawa. Może wreszcie ktoś zastopuje tę całą paranoję. W imię rozwoju naszej gospodarki, w imię rozwoju rynku telekomunikacyjnego, a także Internetu.

Sprawy porządkowe:

W odpowiedzi na zapytania czytelników – wyjaśniam co następuje:

1. Nie jestem odpowiedzialny za prowadzenie strony firmowej NSS-a – www.ssonline.com.pl. Wszelkie uwagi i sugestie proszę kierować na adres: redakcja@ssonline.com.pl. Uwagi dotyczące aktualizacji – webmaster: oscar@ssonline.com.pl.

2. Nie wyznaczam godzin i dat spotkań z czytelnikami na IRC-u. Decyzja tego typu musi zapaść na zebraniu redakcyjnym, tzw. kolegium. Mogę też powiedzieć już z góry, że w związku ze zbliżającą się sesją i nawałem pracy wygospodarowanie czasu, gdy wszystkim będzie „pasowało", jest naprawdę trudne. Ponieważ formuła spotkań na IRC-u nieco podupadła i zainteresowanie tą formą komunikacji jest dość niejednoznaczne, prosimy o uwagi na ten temat. Rozważymy je i spróbujemy dojść do rozwiązań kompromisowych.

3. Obecny skład redakcji NSS wykrystalizował się w trakcie dość dynamicznych zmian. Niektóre działy i osoby musiały zakończyć swoją działalność. Uprzedzam pytania o możliwość pisania – obecnie jest to bardzo mało prawdopodobne, gdyż stawiamy głównie na stronę merytoryczną i zdobyte doświadczenia. Nie wyklucza to, oczywiście, możliwości okazyjnego zaistnienia na naszych łamach. Tylko naprawdę musi być to materiał przełomowy.

4. Nie posiadam łącza stałego, tak więc korzystam z TP SA. Nie jest możliwe fizycznie, bym był 24 godziny na dobę dostępny na I-necie. Poza tym mam zajęcia związane z pracą, dodatkowo kończę studia i piszę pracę magisterską. O życiu prywatnym to chyba już nie muszę wspominać? Tak więc zrozumcie, że nie mogę być wszędzie. To samo tyczy się pozostałych członków redakcji.

5. Dementuję raz na zawsze pogłoski, że mieszkam w Warszawie – otóż pochodzę z Częstochowy, gdzie mieszkam do dziś i jestem z tego dumny. Jeśli zostanę warszawiakiem, to tylko w związku z wykonywaną pracą.

PS. Nie muszę sobie przypominać do czego służy „tak archaiczne urządzenia jak telefon", bo na co dzień mam już naprawdę dość, gdy z niego korzystam. Wystarczy wspomnieć o kosmicznych rachunkach, które płacę co miesiąc, nie zapominam też, jak miło jest się łączyć z I-netem poprzez „darmowy" numer dostępowy 0202122. Kto używa łącza stałego, nie wie, co to znaczy połączyć się za dwusetnym czy trzysetnym razem (a takie przypadki nie są rzadkością w porze, gdy niby jest taniej – po 22).

Jacek „ZAQ" Gadzinowski
zaq@post.pl

TERAZ
TELEKOMUNA POLSKA S.A.
ŁĄCZY NAS CORAZ WIĘCEJ...

Gumisie v3.0

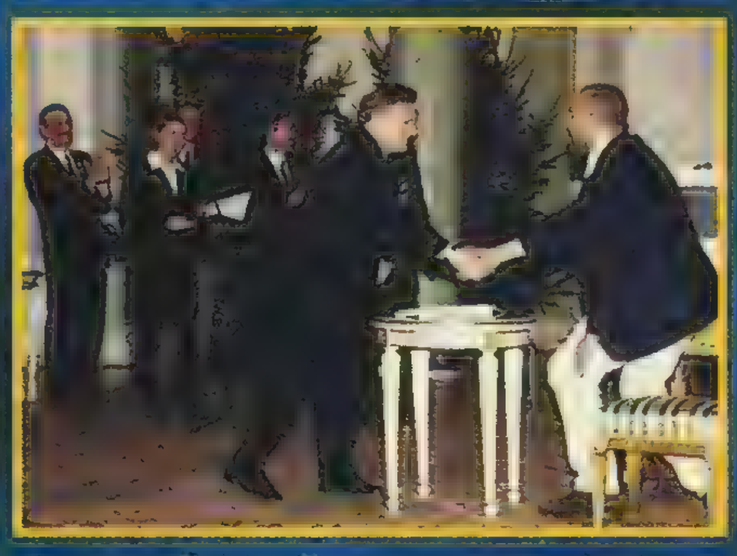
Witamy ponownie wszystkich gorących wielbicieli i zagorzałych przeciwników. W imieniu polskiej sceny hackerskiej i phreakerskiej postanowiliśmy tradycyjnie przyłączyć się do protestu w ramach walki z monopolem.
Tym razem odwiedzamy przewrotnie nie NASK a TPSA,która coraz radośniej i odważniej poczyna sobie w kształtowaniu obrazu polskiego internetu. Nie zapominamy jednak o NASK'u i przedstawiamy list, którego ostatnio im oszczędziliśmy, a który miał sprostować stanowisko NASK'u w sprawie włamania z dnia 25/26 października 1997. Mimo iż informacje w nim zawarte są częściowo nieaktualne, a może właśnie dlatego, postanowiliśmy go opublikować. Mamy nadzieję że jest interesujący i dużo wyjaśnia.
Chcielibyśmy szczerze pogratulować współpracy nawiązanej między CERT NASK i TPSA, mającej usprawnić ściganie "profesjonalnych" hackerów z modemów. Brawo !!! Przykro nam trochę, że ta współpraca realizowana jest tak żałośnie, choć i tak lepiej niż routing NASK - TPSA. Formularze na stronie TPNET są ostatnio popularną metodą robienia dowcipów znajomym. Dlaczego nie mielibyśmy dostać upomnienia z TPSA, zawsze jest się czym pochwalić.Przy okazji pozdrowienia dla specjalnej grupy w KG Policji do walki z hackerstwem, która podobno zna wszystkich hackerów i są to mili i sympatyczni chłopcy.
Gratulacje dla TPNET'u należą się jeszcze za kilka osiągnięć:

- niesamowity "dynamiczny" routing (w obrębie tego samego miasta można poruszać się co jakiś czas nawet przez USA,Szwecję i Rosję, dochodząc do dwudziestukilku hopów)
- przestrzeganie CIR'a na łączach POLPAK-T sprzedawanego w ilości kilkakrotnie przekraczającej przepustowość łącza
- skonfigurowanie modemów dostępowych 0202122, tak by klient za każde niezrealizowane połączenie zapłacił choć jeden impuls
- "promocyjne" zniżki za posiadanie własnych modemów i linii (płacąc za nie dziesięć razy więcej niż wynosi abonament, możemy liczyć na zmniejszenie abonamentu o 5%)

Protest !!!
1 grudnia 1998 roku

NA DYWANIKU U PREZYDENTA

17 grudnia 1999, o godz. 10 rano w Pałacu Prezydenckim miała miejsce niecodzienna ceremonia – otóż realny Prezydent RP (dla blondynek – Aleksander Kwaśniewski) dokonał wirtualnego otwarcia pięciu (również realnych) pracowni komputerowych w ramach programu „Internet w Szkołach". O co w tym wszystkim chodzi? Otóż Kancelaria Prezydenta RP podjęła, razem z Polską Fundacją Upowszechniania Nauki, starania, mające na celu



pozyskiwanie środków finansowych i sprzętu, który umożliwi powstanie pracowni internetowych w mniejszych miejscowościach. U podstaw tej szczytnej idei leży zmniejszenie dystansu, jaki dzieli młodzież pochodzącą z różnych miejsc Polski. W pierwszym rzucie otwarto pracownie w następujących szkołach: w Zespole Szkół nr 1 w Białogardzie, Zespole Szkół Samochodowych w Skarżysku Kamiennej, Liceum Ogólnokształcącym w Ciechanowie, akademiku stypendystów z Litwy i Ukrainy w Bałtyckiej Wyższej Szkole Humanistycznej w Koszalinie, Liceum Ogólnokształcącym w Krzyżu Wielkopolskim. Po części „przemówieniowej" odbyła się wirtualna konferencja z uczniami-użytkownikami pracowni. Pierwsze pytanie, jakie padło, było dość zaskakujące: „Panie Prezydencie, gdzie Pan spędza Sylwestra?". Odpowiedź: „Na prywatce z przyjaciółmi. W Pałacu Prezydenckim, oczywiście".

Gratulujemy wszystkim obdarowanym szkołom, a przede wszystkim inicjatorom tej akcji. Oby tak dalej, Panowie (i Panie, oczywiście)!

Po korytarzach Pałacu Prezydenckiego plątał się w Waszym imieniu

Pegaz Ass

PS. Całość uroczystości była transmitowana on-line w Internecie.

cyberspace News

ALTAVISTA NIE TAKA DOSKONAŁA?

Badania przeprowadzone na Uniwersytecie Stanowym Ohio dowiodły, że jedna z najpopularniejszych wyszukiwarek, Altavista, nie jest wcale tak doskonałym narzędziem, jak mogłoby się wydawać. Na zadawane pytania przeglądarka tylko w 27% wypadków podaje adresy stron zawierające prawidłowe odpowiedzi. W 9% odpowiedzi były złe, natomiast w pozostałych 64% przypadków wskazane strony nie zawierały żadnych informacji na dany temat lub w ogóle nie istniały.

SZPIEGOWSKIE „CIASTECZKA"

Kolejną dziurę w systemie „ciasteczek" odkrył Richard M. Smith, specjalista ds. bezpieczeństwa. Jednak tym razem nie dotyczy ona przeglądarek, a klientów poczty internetowej. Ponieważ większość z nich potrafi obsługiwać listy pisane w formacie HTML (czyli tym samym, co strony WWW), więc w nich także można umieszczać „ciasteczka" (ang. cookie). Są to drobne informacje, których używa się na przykład w celu zapamiętania naszych ustawień czy śledzenia drogi użytkownika po serwisie (ale nie poza nim).

INTERNETOWY PRZEŁOM W USA

Liczba dorosłych Amerykanów, którzy korzystają z Internetu, po raz pierwszy przewyższyła liczbę tych, którzy do cyberprzestrzeni nie zaglądają – poinformowała sieć CNN w swej witrynie internetowej. Wymowa liczb, stanowiących rezultat badań przeprowadzonych przez firmę ZONA RESEARCH, jest jednoznaczna: 90 milionów w Internecie, zaś 85,3 miliona poza Internetem.

BEZPRZEWODOWY INTERNET

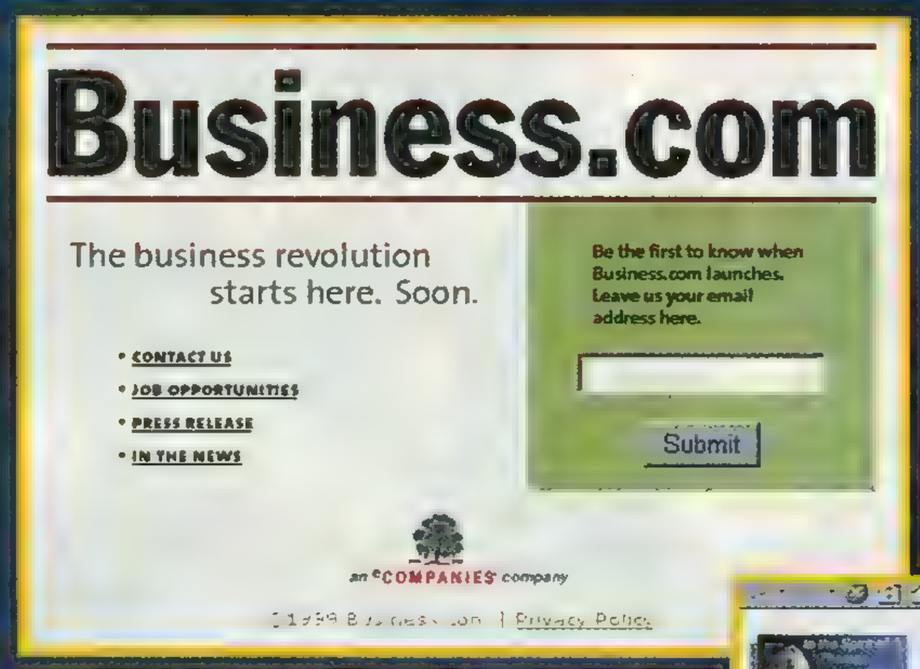
CISCO i MOTOROLA, firmy o bardzo mocnej pozycji na rynku urządzeń sieciowych, stworzyły spółkę INVISIX, której celem będzie tworzenie, testowanie i promowanie dostępu do Internetu drogą radiową. W ciągu najbliższych pięciu lat koszty projektu wyniosą około miliarda USD. W tym samym czasie IBM oraz SPRINT PCS ogłosiły, że podjęły wspólne wysiłki dotyczące wprowadzania stron WWW do telefonów komórkowych oraz budowy własnej sieci bezprzewodowego dostępu do Internetu.

ZAKUPY NA ŚWIĘTA

Firma ZOOMERANG przeprowadziła badania dotyczące zakupów świątecznych. Okazuje się, że 37% badanych osób kupiło coś w minione święta, a 70% zamierza kupić w nadchodzące, lecz 56% z nich zakłada, że na zakupy przez Internet przeznaczy do 20% wszystkich pieniędzy zarezerwowanych na zakupy świąteczne. Najważniejszymi kryteriami przy wyborze sklepu są: duży wybór produktów (40% badanych), dobra cena (40%), wygoda kupowania on-line (69%). Najczęściej kupowane są książki (75%) i płyty muzyczne (64%).

7,5 MLN USD ZA BUSINESS.COM

Firma ECOMPANIES musiała wydać aż 7,5 mln USD, aby stać się właścicielem domeny business.com. „W Internecie marka jest kluczem do zwycięstwa na rynku. Zakupienie business.com to co najmniej trzy czwarte sukcesu dla firmy posługującej się tym symbolem" – powiedział David Aaker, specjalista w dziedzinie kształtowania marki handlowej. Pod nowo zakupionym adresem wkrótce powstanie serwis dla dużych i małych firm. Pod pojęciem biznesu można bowiem zmieścić prawie wszystko.



MICROSOFT Z ERICSSONEM

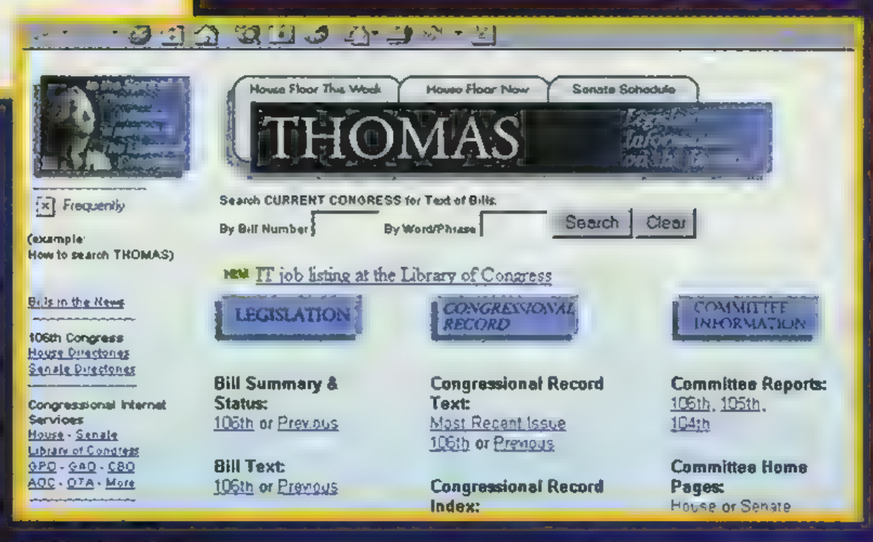
MICROSOFT zamierza utworzyć spółkę z firmą ERICSSON, aby wspólnie opracować technologię i oprogramowanie potrzebne do komunikowania się z Internetem za pomocą telefonów komórkowych. Nowa firma będzie korzystać z opracowanej przez ERICSSON–a technologii WAP, a wykorzystywane oprogramowanie opierać się będzie na systemie operacyjnym Windows i nowej przeglądarce internetowej – MICROSOFT MOBILE EXPLORER.

SOTHEBY'S I AMAZON.COM RAZEM

Dom aukcyjny SOTHEBY'S i jeden z największych sklepów internetowych AMAZON.COM utworzyły wspólny serwis WWW, w którym oferują produkty w cenie od 100 do 100 tys. USD. Jeżeli będzie takie zapotrzebowanie, mają się pojawić również droższe przedmioty. Korzystając z serwisu można kupić biżuterię, zegarki, srebra, antyki, pamiątki, ubrania, obrazy, fotografie itp.

BIBLIOTEKA KONGRESU USA

THOMAS (http://thomas.loc.gov) to serwis internetowy, którego głównym celem jest przybliżenie władzy społeczeństwu. Na tych stronach każdy użytkownik ma dostęp do obszernych zasobów Biblioteki Kongresu USA. Możemy przejrzeć zarówno archiwalne zbiory, jak i śledzić na bieżąco wydarzenia z każdego dnia.



32 MILIARDY STRON WWW

Firma MEDIA METRIX opublikowała rezultaty swych badań, z których wynika, że w USA internauci przeglądają co dzień ok. 1 mld stron WWW. W październiku przejrzanych zostało łącznie ponad 32 mld stron WWW, czyli 49% więcej niż w tym samym okresie poprzedniego roku. Jednocześnie o 40% powiększyła się liczba osób podróżujących po sieci.

POWSTAJE KOLEJNY PORTAL

MCI MANAGEMENT, grupa kapitałowa działająca na rynku teleinformatycznym, oraz wydawca prasy komputerowej VOGEL PUBLISHING zamierzają stworzyć w drugim kwartale 2000 r. hub internetowy POLAND.COM, czyli serwis zbliżony do portalu. Wstępne inwestycje mają wynieść 6 mln zł, a docelowo 20–25 mln zł. Firma POLAND.COM zamierza zaoferować swoje akcje w ofercie publicznej w 2001 r. Prezesem rady nadzorczej firmy został Jerzy Karvelis, prezes VOGEL PUBLISHING SP. Z O.O., zaś szefem zarządu Tomasz Czechowicz, partner i prezes MCI MANAGEMENT SA.

.EU – NOWA DOMENA DLA EUROPY?

W internetowym świecie, obsesyjnie dręczonym rejestracjami domen, europejskie firmy często znajdują się w rozterce. Podczas gdy ich amerykańskie odpowiedniki musiały „walczyć" o każde słowo, które nie jest jeszcze zarezerwowane i można je dodać do adresu .com, Europejczykom postawiono łatwiejsze zadanie – każdy kraj ma przecież swoją narodową domenę, a więc zmniejsza się prawdopodobieństwo powtarzalności wyrazów. System ten sprawdzał się znakomicie, jeśli dana firma prowadziła interesy tylko w jednym kraju. Jednakże dla tych, którzy chcieli prezentować swe wyroby na terenie całego kontynentu, mnogość tychże domen mogła stać się istnym koszmarem. Między innymi z tego powodu Unia Europejska zaproponowała nowe rozwiązanie: dodanie do listy nowej domeny .eu.

GSM TAŃSZY DZIĘKI INTERNETOWI

Od niedawna ERA GSM umożliwia swoim abonentom prowadzenie tańszych rozmów zagranicznych. Dzięki umowie z przedsiębiorstwem ZEPHIR POLSKA sygnał nie jest przekazywany, tak jak do tej pory, za pośrednictwem TELEKOMUNIKACJI POLSKIEJ, lecz „wędruje" przez Internet. Usługa ta jest na razie w stadium eksperymentów, dlatego ERA GSM nie ponosi odpowiedzialności za jakość przesyłanego głosu.

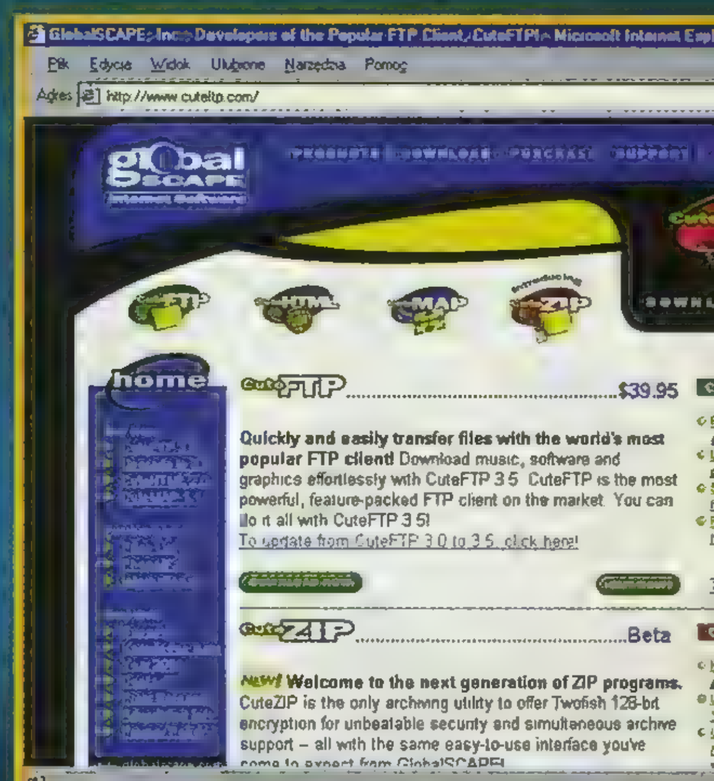
ZAQ
zaq@post.pl

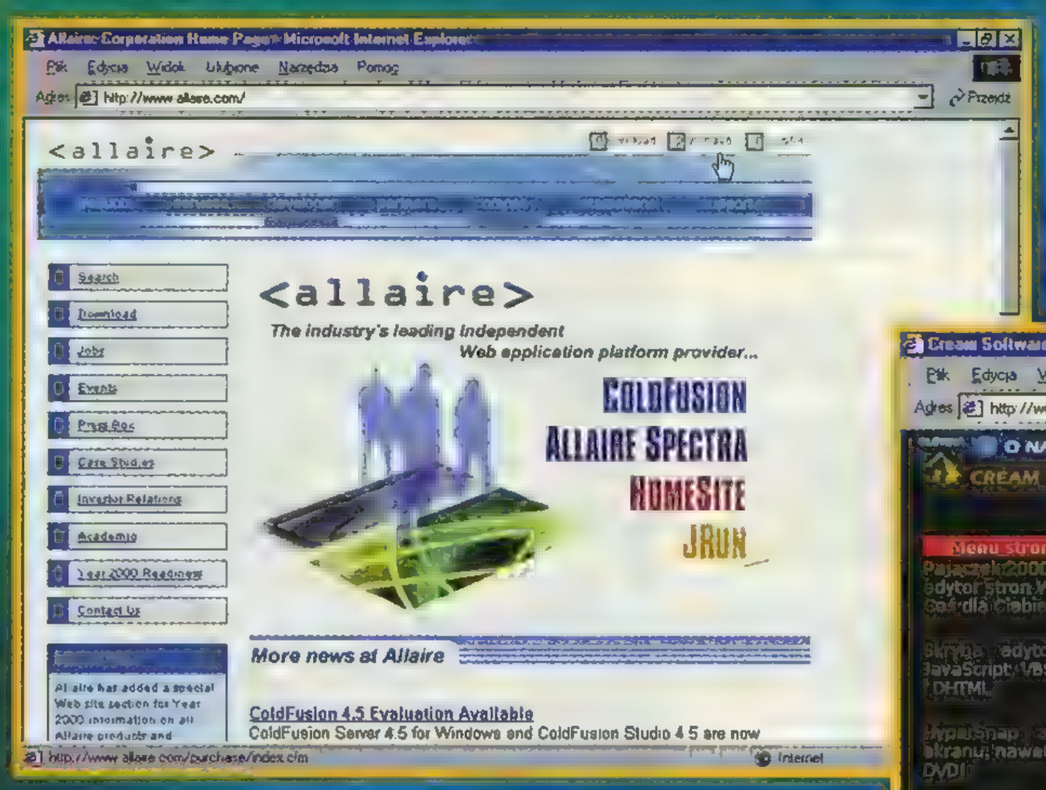
Wiadomo, że dla zwykłego internauty najbardziej liczącymi się aplikacjami są program pocztowy oraz przeglądarka internetowa. Jeśli chodzi o program do e–maili, to mamy dosyć duży wybór; dostępne aplikacje oferują wiele opcji i nietrudno wybrać ten, którego będziemy używać. Gorzej jest z przeglądarką, bo tych nie ma wiele. Według mnie najlepszy jest Microsoft Internet Explorer – większość internautów w Polsce używa właśnie tego programu. Zaraz po MIE plasuje się Netscape Communicator, który w Polsce jest rozpowszechniany jako Sylaba Komunikator (całkowicie zlokalizowany). Istnieje jeszcze kilka innych programów, których możemy używać do przeglądania zawartości stron WWW, ale są one gorsze pod względem jakości niż te wymienione powyżej. IE i NC są z założenia podobne, ale inaczej odczytują niektóre polecenia HTML lub w ogóle ich nie rozpoznają. IE może spokojnie wyświetlać „pływające ramki", a NC tego nie potrafi. No, ale takich różnic jest, na szczęście, niewiele. Moim zdaniem IE jest lepszy, ale zwolennicy NC bronią swojego ulubionego produktu, jak tylko mogą. Opierając się na statystykach jednego z największych serwisów komputerowych mogę spokojnie powiedzieć, że produkt Microsoftu dominuje i ponad 50% internautów wykorzystuje program właśnie tej firmy. Netscape gości w około 30% komputerów, a u reszty zainstalowane są inne przeglądarki. Jedną z nich jest Opera – jej cechą charakterystyczną jest szybkość działania i niewielka ilość zajmowanego miejsca. Jest to dobry, ale mało popularny program. Wynika to z tego, że brak jego polskiej wersji, co czasami powoduje błędne wyświetlanie polskich znaczków:(

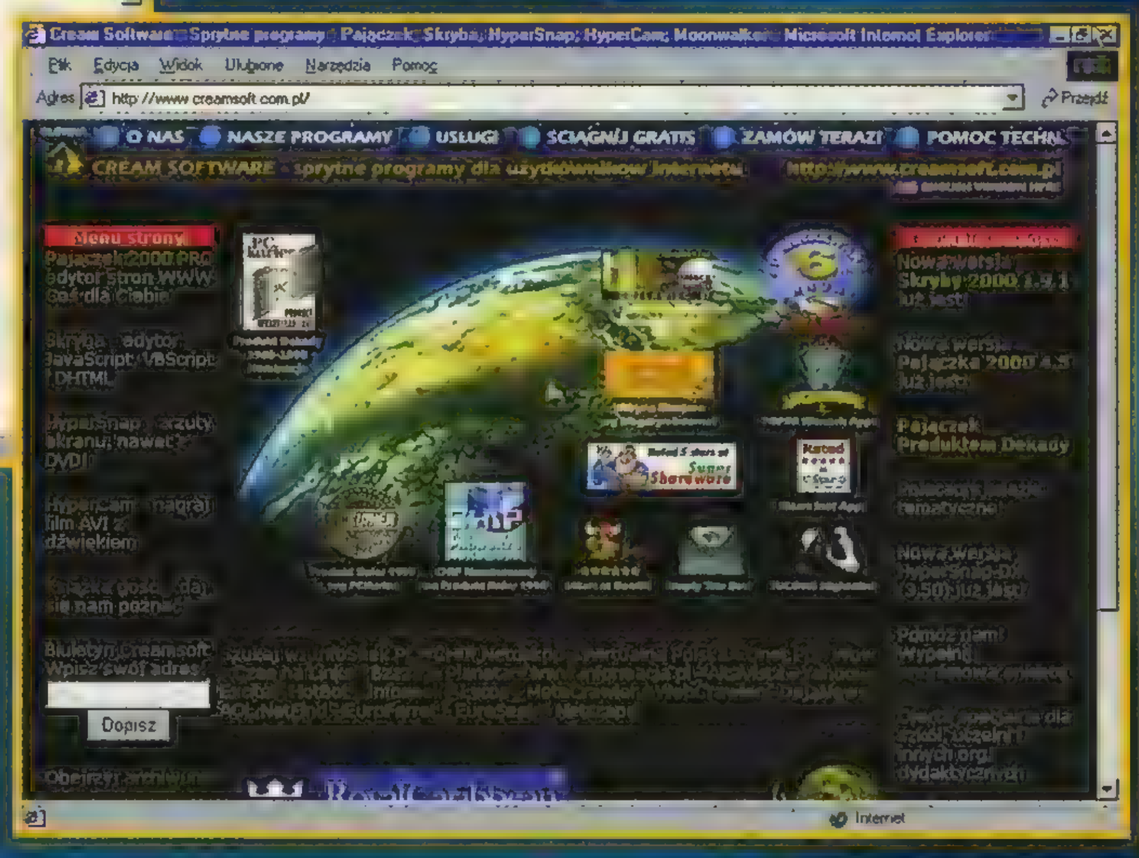
Tak w przybliżeniu wygląda sprawa przeglądarek internetowych. Teraz wrócę do tematu programów pocztowych. Tutaj mamy dużo większy wybór i na pewno każdy znajdzie coś dla siebie. Z tego, co zauważyłem, większość internautów używa Outlooka, który jest dołączony do instalacyjnej wersji IE5.0 (gdy piszę te słowa, wychodzi już IE5.5) i można go od razu zainstalować. Jednak ja tego nie polecam. Dlaczego? Po prostu istnieje tyle dobrych programów, że nie musimy brać wszystkiego, co jest nam proponowane. Ja na co dzień używam programu The Bat. Jest bardzo dobry, a wiecie czemu? Bo jego twórcami są Rosjanie – poważnie:) Oferuje on mnóstwo możliwości, a jego główną zaletą jest to, że można „zassać" z sieci nakładkę, która spowoduje, że program będzie pracował w języku polskim. Uwzględniono tu mnóstwo opcji, lecz wymienię tylko kilka z nich: filtrowanie poczty, obsługa wielu kont, jednoczesne pobieranie i wysyłanie e–maili, kodowanie znaków w wielu standardach itd. Ten produkt naprawdę wart jest polecenia, a polską nakładkę można ściągnąć ze strony www.ritlabs.com/the_bat/ (zajmuje ponad 1 mega), jednak polecam dział z mirrorami, bo wśród nich znajduje się też polski, który na pewno oszczędzi Wam czasu na ściąganiu. Kolejny program pocztowy to Eudora. Jest on dostępny w dwóch wersjach: darmowej i płatnej. Wiadomo, że ta pierwsza oferuje mniej, ale mimo to i tak jest bardzo dobra – wielu moich znajomych jej używa i nikt się nie skarżył;) Eudora Light (tak się nazywa darmowa wersja) nie pozwala, na przykład, na obsługę wielu kont pocztowych – za jakość trzeba płacić. Najnowszą wersję Eudory można „zassać" ze strony www.eudora.com. Z kolei Pegasus Mail przez wielu internautów uważany jest za najlepszy program do mailowania:) Jest on całkowicie darmowy i posiada wiele funkcji, a jedną z nich jest możliwość przystosowania do kodowania polskich znaków. Jeśli wielu ludzi go używa, to znaczy, że jest coś wart, prawda?

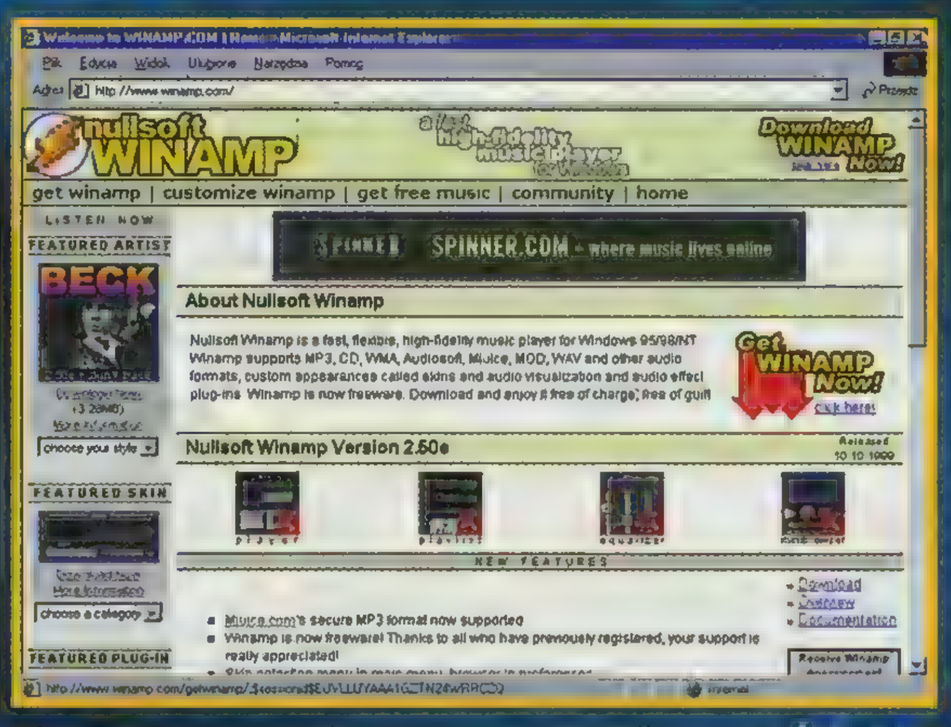
No i na tym kończę podsumowanie najważniejszych programów – takich, które każdy internauta mieć powinien. Teraz przechodzę do tych, które nie są koniecznie potrzebne, ale część z nich warto posiadać, bo ułatwiają pracę i przynoszą korzyści... Wszystkim, którzy chcą robić w Internecie coś więcej, niż tylko pisać e–maile i przeglądać zawartość stron WWW, przyda się edytor HTML. Za jego pomocą możemy stworzyć własną stronę, a potem umieścić ją na serwerze i dzielić się jej zawartością z innymi:) Najlepszym polskim programem (oczywiście wg mnie) jest Pajączek 2000 PRO. Jest to edytor tekstowy, wyposażony w wiele interesujących opcji i usprawnień, które podczas pracy pomogą nam zaoszczędzić wiele czasu. Tworzenie dokumentów w takim programie należy do przyjemności, a wszystko robi się łatwo i szybko. Pajączek PRO jest shareware'owy, ale istnieje też wersja darmowa (dużo gorsza od płatnej, ale jest), więc nie wszystko stracone. Więcej informacji na ten temat znajdziecie na stronie www.creamsoft.com/pajaczek. Jednym z najlepszych zagranicznych edytorów HTML jest Home Site. Ma on wiele możliwości, podobnie jak Pajączek. Do jego zalet należy zaliczyć m.in. wbudowanie przeglądarki oraz prostotę wprowadzania danych. Home Site jest, niestety, shareware'owy;(Możecie go dostać na stronie www.allaire.com.

Gdy mamy już stworzone strony i chcemy je „zawiesić" w Sieci, w tym celu musimy skorzystać z programu, który zwyczajowo nazywamy „klientem FTP". Oczywiście zanim to zrobimy, musimy mieć założone konto, na którym możemy przechowywać strony WWW. Takie usługi oferuje wielu operatorów płatnych, ale stronę można umieścić także na darmowym serwerze (np. www.kki.net.pl). Nie będę o tym szerzej pisał, bo nie ma to sensu. Z kolei Klient FTP to program, który łączy się z innym komputerem w Internecie i dzięki temu możemy korzystać z zawartości określonej maszyny lub przekopiować dane z naszego „twardziela" na serwer. Najlepszymi klientami FTP są Cute FTP i WS_FTP. Ja na co dzień używam innej aplikacji (LeapFTP), ale opiszę te dwie wymienione powyżej. Cute i WS to podobne programy, mające liczną grupę użytkowników na całym świecie. Posługiwanie się nimi jest bardzo proste.









Wszystko polega na „łapaniu" plików w jednej części okna i przerzucaniu ich do drugiej, która pokazuje zawartość serwera. CuteFTP możecie dostać pod adresem www.cuteftp.com, a WS_FTP pod www.ipswitch.com. Jeśli ktoś jest zainteresowany programem, którego ja używam, to zapraszam na www.leapware.com.

Żeby strona WWW prezentowała się właściwie, powinna zawierać elementy graficzne, a do tego potrzebujemy dobrego, wyspecjalizowanego programu. Najczęściej używanym narzędziem do tworzenia grafiki na potrzeby stron WWW jest Paint Shop Pro. Obsługuje się go bardzo prosto, nic więc dziwnego, że jest tak lubiany. PSP udostępnia się w wersji sharewa're'owej, a jego pełne wydanie jest o wiele tańsze od produktów konkurencji. Do dodatkowych zalet

cyberspace

Net

W tym miesiącu postanowiłem przedstawić Wam programy, które każdy internauta obowiązkowo powinien mieć zainstalowane na swoim dysku. Zaczniemy od przeglądarki, a skończymy na programie, który pozwoli odtwarzać nam to, co da się ściągnąć z Netu

Paint Shop Pro można zaliczyć szybkość działania i to, że obsługuje bardzo wiele różnych formatów graficznych. Istnieje jeszcze kilka(dziesiąt) innych dobrych programów to tworzenia grafy, ale ten jest chyba najlepszy. Ponieważ instalka jest obszerna, radzę szukać jej raczej na kompaktach dodawanych do czasopism.

Teraz pora na IRC i ICQ. Ten pierwszy jest rodzajem rozmów na żywo, ale prowadzonych za pomocą klawiatury – coś wpisujemy, naciskamy ENTER i za kilka sekund tekst pojawia się na ekranach wszystkich osób, które uczestniczą w dyskusji (może się zdarzyć, że tak się nie stanie, ale to już zależy od ustawień programu i kanału). Obecnie najpopularniejszym programem do ircowania (na „pieca") jest mIRC, bardzo prosty i łatwy w obsłudze. Aplikacja działa w trybie graficznym – mamy tu podział na okienka, ikonki itp.; posiada też sporo różnych funkcji, ale samo zainstalowanie i łączenie się z Netem nie jest trudne. Do wad programu należy zaliczyć to, że jego użytkownicy, przebywając na kanałach, są zagrożeni różnymi atakami (słyszał ktoś kiedyś o WinNuke lub czymś podobnym?), ale to już nie jest wina mIRC–a, tylko systemu Windows. Podobno można się przed tym zabezpieczyć, ale rzadko kiedy skutecznie. Mimo to mIRC i tak jest najlepszym programem do pogaduszek, wartym polecenia (www.mirc.com).

ICQ to coś w stylu IRC–a, ale trochę lepsze. Instalujemy program, rejestrujemy się i otrzymujemy własny UIN. Dokładnie nie będę tego opisywał, bo w Necie można znaleźć wiele informacji o ICQ–u. Gdy jesteśmy podłączeni do sieci, nasi znajomi mogą dzięki ICQ–owi dowiedzieć się, że właśnie weszliśmy w obieg. Tak więc nie trzeba wskakiwać na żadne kanały itp. – wystarczy włączyć ICQ. Oprócz tego program umożliwia przesyłanie plików, adresów internetowych, prowadzenie rozmów i wiele innych czynności. Obecnie liczba użytkowników ICQ na całym świecie wynosi prawie 60 milionów osób, a to naprawdę pokaźna grupka:) Według mnie już teraz jest to bardzo dobry system, a jego możliwości stale się powiększają. Można np. umieścić na stronie WWW pewien kod HTML, by odwiedzający wiedzieli, czy akurat teraz jesteś on–line:) Polecam wszystkim, którzy jeszcze nie skorzystali z tej usługi – wszystko jest za free na www.mirabilis.com.

No i na koniec 3 programy do przeglądania grafy, chronienia danych przed wirusami i odsłuchiwania ściągniętych plików dźwiękowych, oraz coś do pakowania danych. ACDSee jest dobrym „grafem" – obsługuje wiele formatów, szybko ładuje duże pliki, a przeglądane obrazki możemy powiększać, pomniejszać i konwertować. Przeglądanie plików jest bardzo proste, a niezłym pomysłem było wprowadzenie wyświetlania obrazków w trybie „slajdów":) Program jest shareware'owy i co jakiś czas pojawia się przypomnienie o konieczności jego zarejestrowania. Ale ACDSee i tak jest użyteczny, więc szczerze go polecam. Strona domowa – www.acdsystems.com.

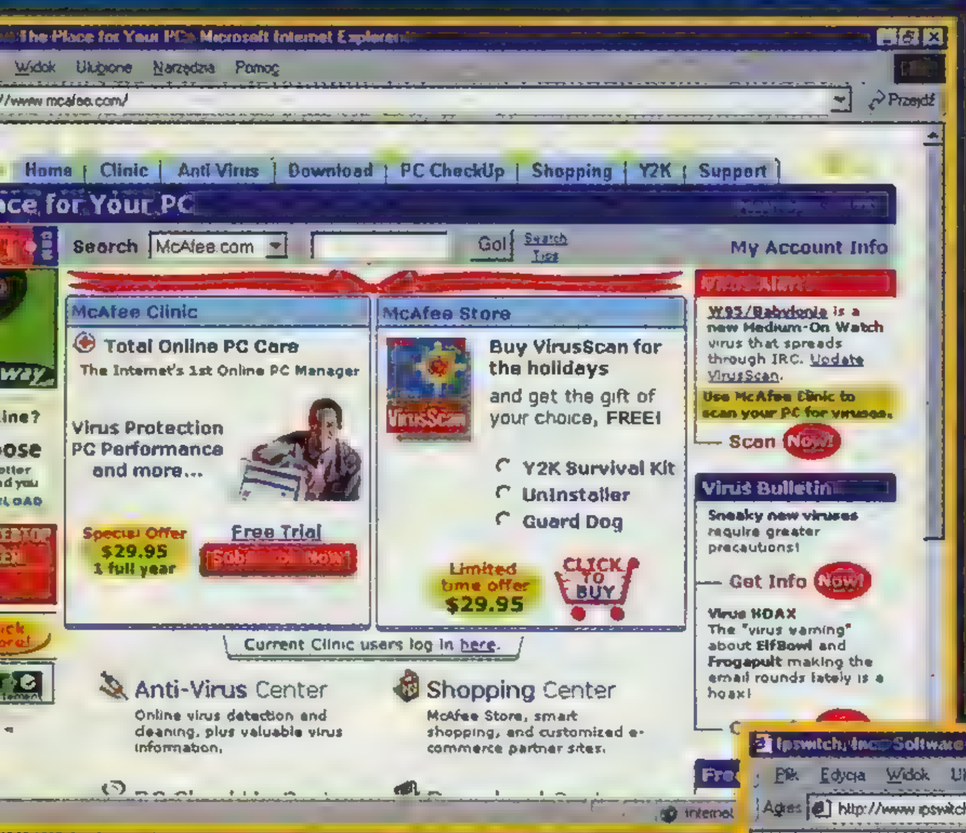
Programem, który przez cały czas pracy z komputerem może monitorować system w celu wyszukania niepożądanych gości, jest McAfee VirusScan. Warto pamiętać, że codziennie pojawia się wiele nowych wirusów, więc co kilka dni należy uzupełniać bazę danych tego programu za pomocą pobranych ze strony informacji o zagrożeniach. McAfee VirusScan jest produktem shareware'owym i możecie go ściągnąć z www.mcafee.com.

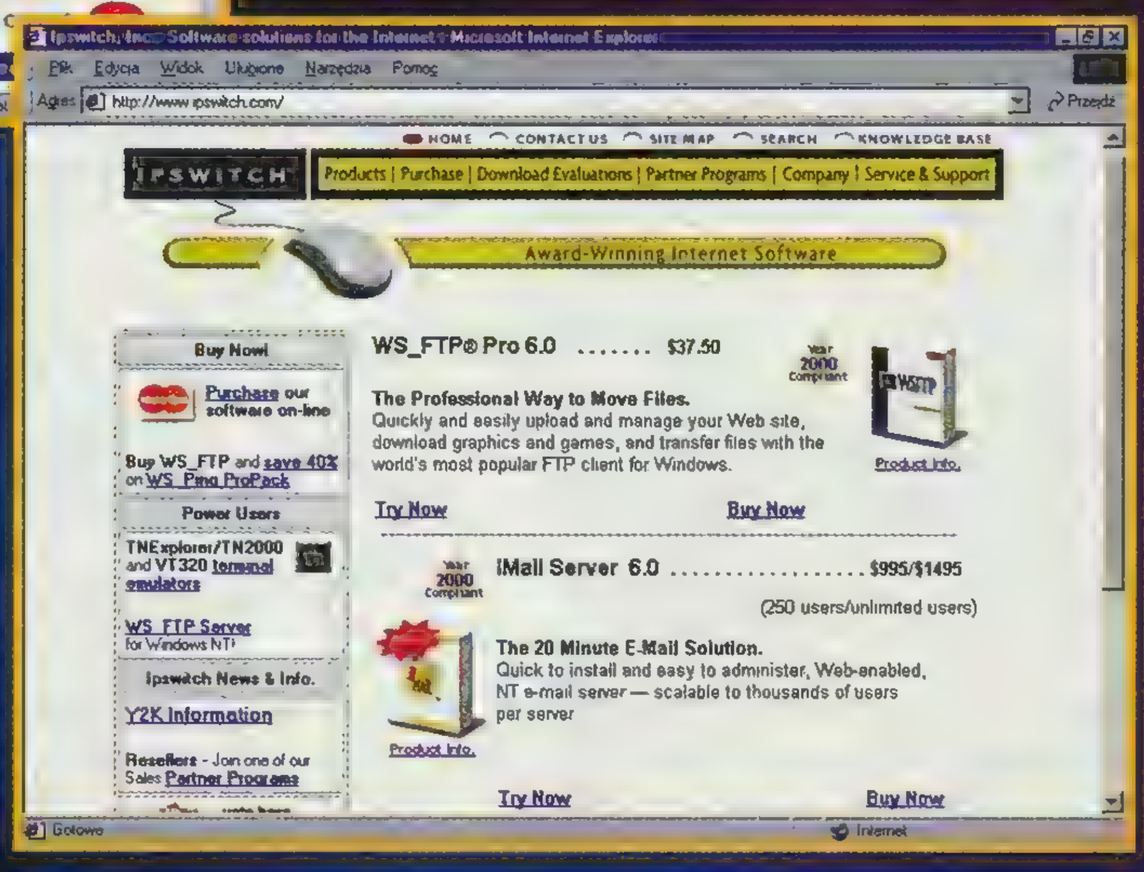
Najczęściej spotykanymi w Necie plikami dźwiękowymi są „eMPe3ki". Nic dziwnego – w porównaniu do rozmiarem plików jakość dźwięku jest bardzo dobra. Istnieje wiele stron, które poświęcone są tematyce MP3 i można tam znaleźć różne utwory. Ale nie wystarczy je ściągnąć – należy jeszcze mieć coś do odtwarzania. Najpopularniejszy jest WinAmp (przez długi czas program shareware'owy, ale niedawno wydano go jako darmowy – i bardzo dobrze!). Co kilka tygodni pojawiają się nowe wersje, co na pewno jest dużym plusem. WinAmp obsługuje nie tylko utwory formatu MP3, ale także „wavy", „midy" itd. Strona domowa – www.winamp.com.

No i ostatni program – WinZip. Dzięki niemu możemy zaoszczędzić na rachunku, a to dlatego, że wysyłane przez nas pliki (przede wszystkim tekstowe) można upchnąć (i to bardzo). Jedną z wielu zalet tego programu jest to, że radzi on sobie nie tylko z formatem .zip, ale np. skutecznie rozpracowuje formaty uniksowe. Program jest, niestety, shareware'owy, ale cena rejestracji nie jest zbyt wygórowana (jak na tak potrzebny program). Więcej informacji na ten temat znajdziecie na www.winzip.com.

No i to wszystko... Wiem, że przez cały czas nudziłem, ale artykuł powinien zainteresować tych Czytelników, którzy dopiero teraz mają styczność z Netem. Jeśli ktoś ma pytania, to niech pisze...

Mayer

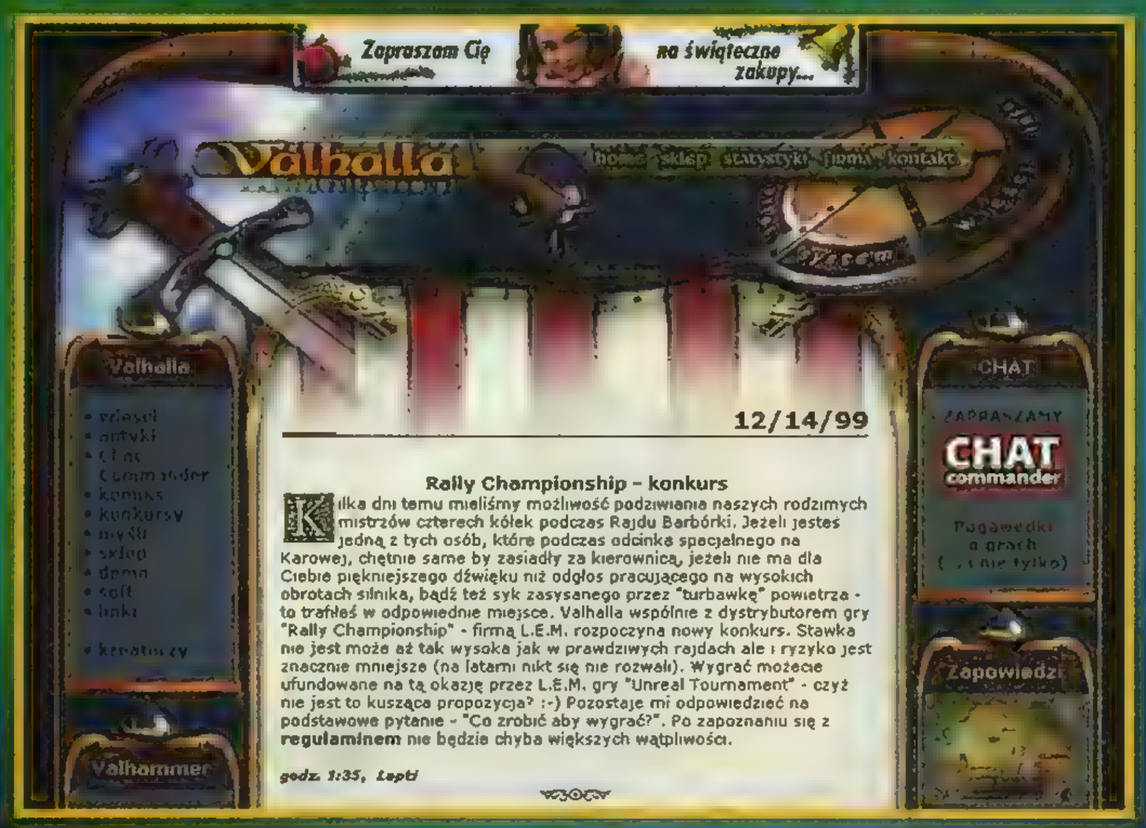




„ZIELONE POLA" VALHALLA
http://www.valhalla.com.pl

VALHALLA przeżyła parę trudnych dni, bo po utracie części personelu serwis miał, dosyć kłopotliwe dla czytelników, problemy organizacyjne. Na szczęście redakcja jakoś zdołała się pozbierać i przystąpiła do walki o utrzymanie pozycji lidera rynku, skupiając się na newsroomie. Niestety, tym samym prawie całkowicie zaniedbała pozostałe działy – recenzje ukazują się sporadycznie, a jedynym odpoczynkiem od solidnej, codziennej dawki wiadomości są uzupełniane co kilka dni zapowiedzi gier oraz (update raz na tydzień, może dwa) ich recenzje. Bardzo ważnym wydarzeniem dla tego serwisu było powstanie Chat Commandera, gdzie można porozmawiać na żywo z kolegami. VALHALLA udziela się również na ważnych dla branży imprezach – ostatnio za pośrednictwem Chat Commandera można było na zadać kilka pytań Larze Weller (znanej też jako Croft – przyp. red.). Serwis ten współpracuje bardzo owocnie z firmą MIRAGE MEDIA, krążą też plotki, jakoby miał zamiar być najlepszy pod każdym względem – jeden z powstałych niedawno serwisów zakasował „zielone pola" ogromną ilością artykułów, ale teraz VALHALLA pragnie być liderem i w tej dziedzinie. Czy jednak uda im się dorównać konkurencji pod względem merytorycznym i ilościowym?

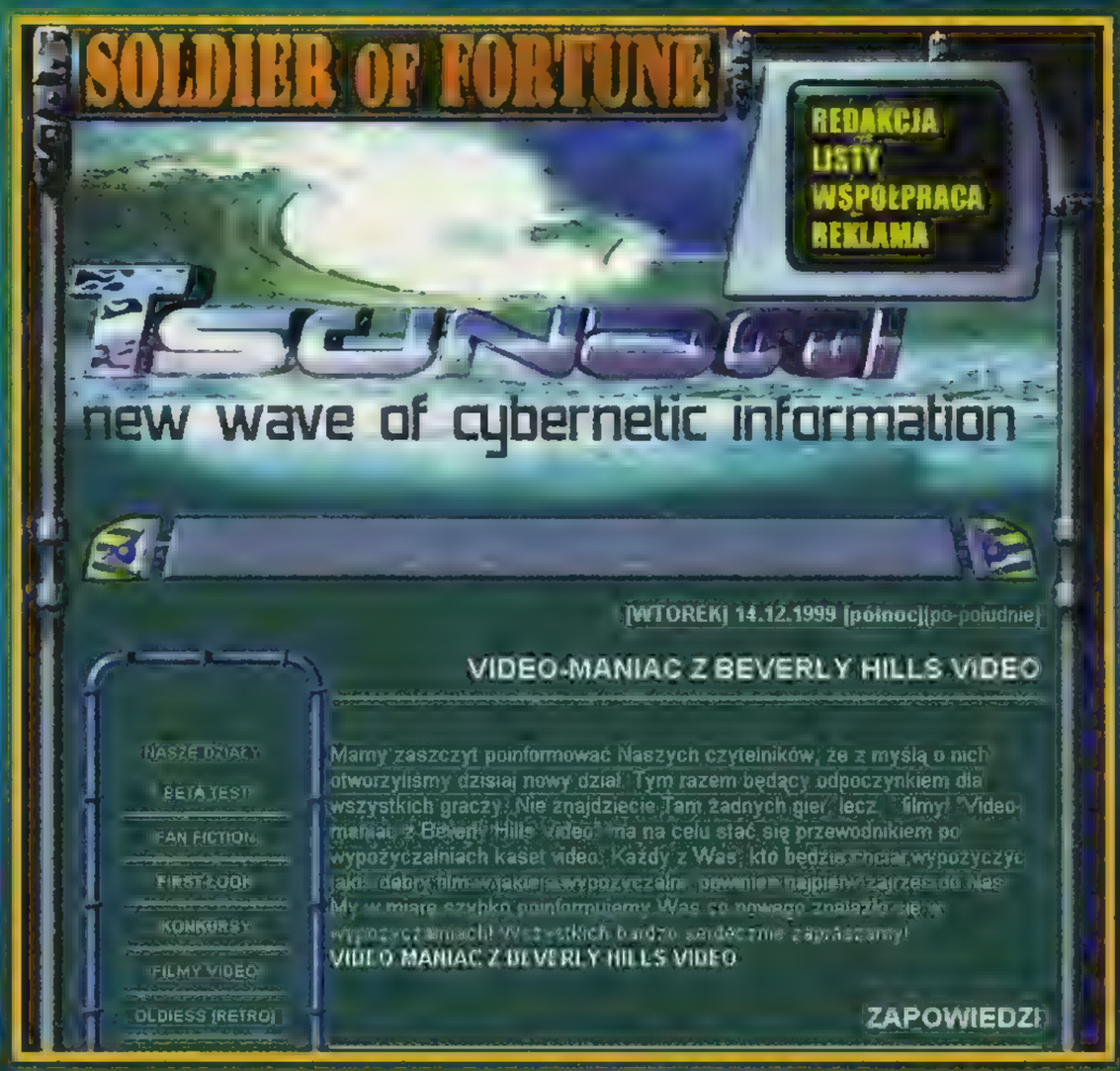
Ocena: 8

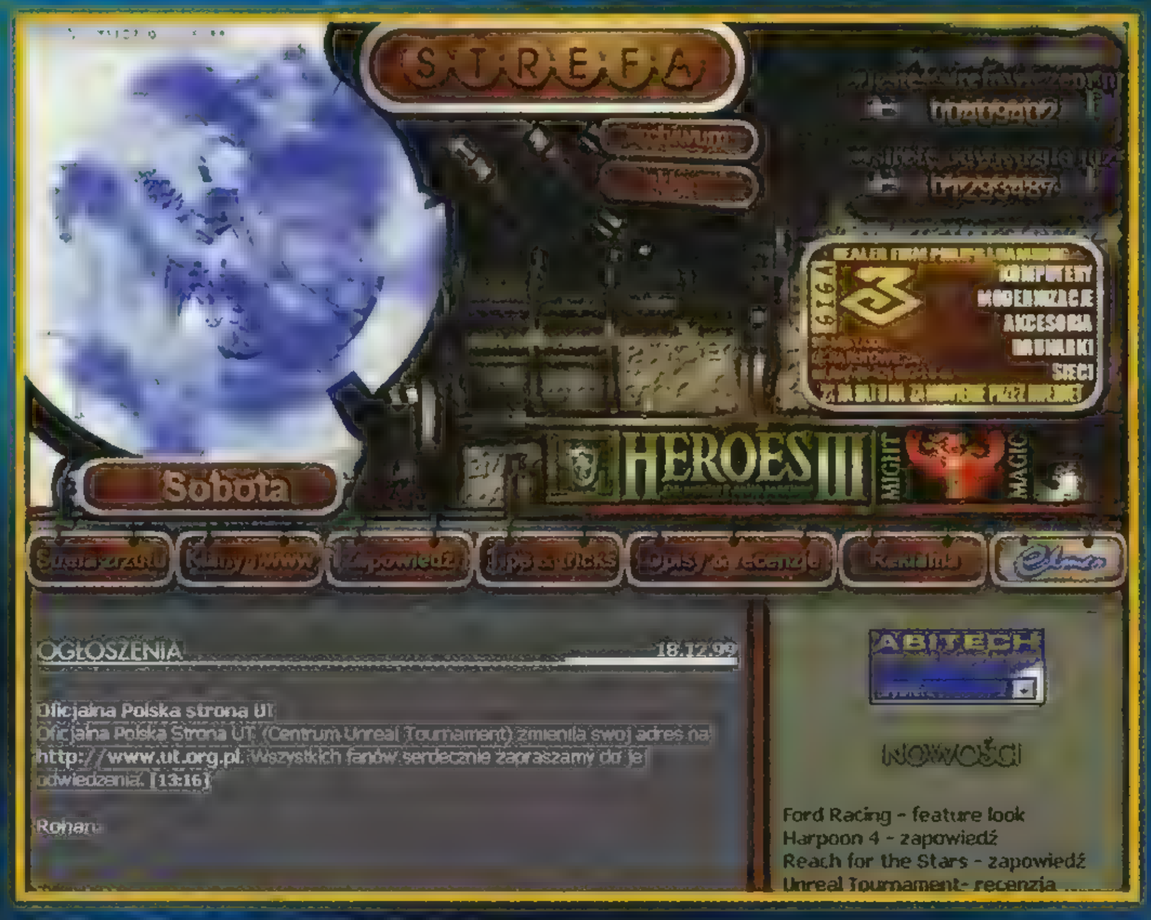


„NOWA FALA" TSUNAMI
http://www.tsunami.com.pl

TSUNAMI powoli staje na nogi. Serwis ten powstał w sierpniu ubiegłego roku i miał za sobą dosyć silną kampanię reklamową – niestety, tylko częściowo spełnił oczekiwania czytelników. Mała ilość artykułów, niezbyt dużo newsów, rzadka aktualizacja (czasem co dwa–trzy dni) i pamiętny, trzytygodniowy „zwis", kiedy to oprócz starych tekstów i newsów praktycznie nic nie było dostępne – oto obraz serwisu w świadomości internautów. Mniej więcej od listopada 1999 TSUNAMI ponownie ruszyło, pojawiła się w widoczny sposób. Strasznie nierówno to wygląda, ale może będzie lepiej?

Ocena: 6,5



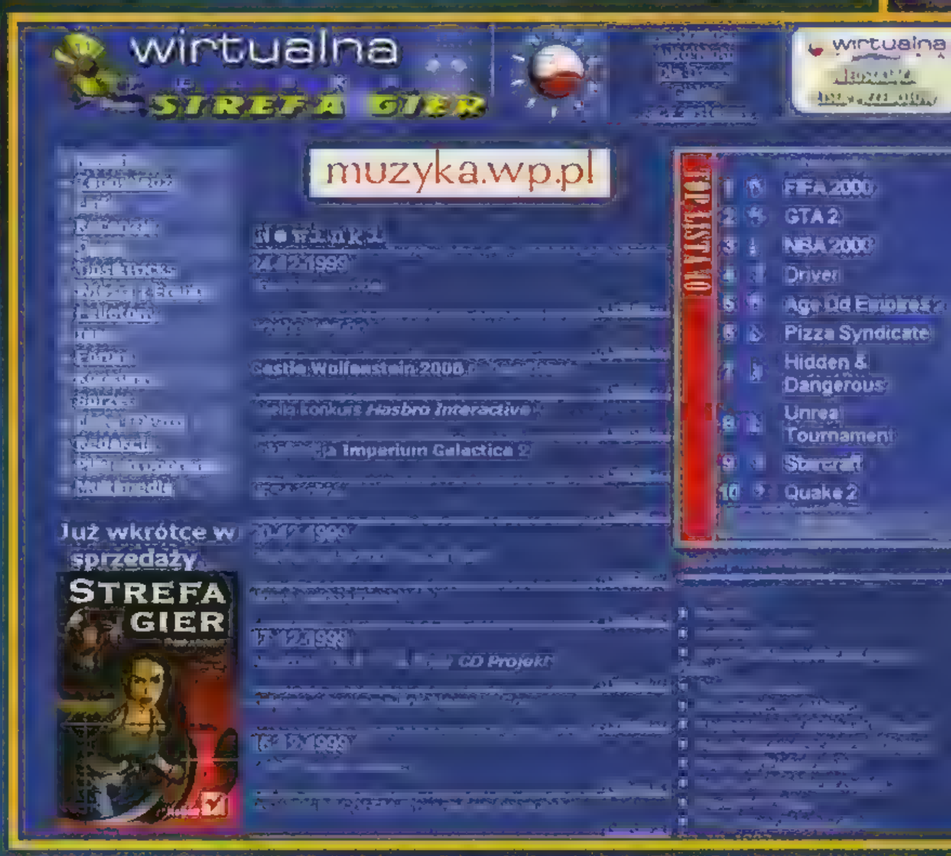


„MARTWA?" STREFA
http://www.strefa.com

STREFA jak zwykle zaskoczyła wszystkich – tajemnicze trzytygodniowe zniknięcie z Internetu wywołało falę plotek, jakoby site ten zakończył swoje działanie. Wszyscy obawiali się takiej możliwości, gdyż jest to jeden z dwóch serwisów mających najdłuższą tradycję rynkową. Nagle, tak samo jak znikła, STREFA pojawiła się ponownie, znów zaskakując wszystkich. Niewielka ilość newsów, a także ilość witryn o grach komputerowych – szkoda tylko, że obecnie wielu webmasterów szuka innych gospodarzy dla swych stron (pewnie niedługo oferta się zmniejszy – przyp. red.). Póki co, serwis ten jest kierowany do młodszych graczy–internautów i każdy, kto ma więcej niż 10 lat nie będzie zadowolony z treści tam publikowanych. Jednak najmłodszym czytelnikom Cyberspace'u można polecić ten serwis z czystym sumieniem, gdyż nikt nie powinien mieć problemów ze zrozumieniem publikowanych tu wiadomości, a prosty język, wzbogacony mimiką komputerową, powinien przypaść do gustu wszystkim maluchom! W ostatnich dniach grudnia nastąpił pewien przełom – STREFA zaczęła odżywać, newsy stawały się normalne, a Strefa Recenzji ok, Zapowiedzi, Beta Test i Recenzje). Warto też wspomnieć o konkursach, które są organizowane nie tylko we współpracy z naszymi dystrybutorami, ale również i producentami (np. HASBRO). Już dzisiaj TSUNAMI jest liderem pod względem rzetelności i ilości publikowanych artykułów. W czasie świąt znowu nastąpił mały „zwis" i gdy piszę te słowa (2000.01.05.), przerwa nadal trwa. A może TSUNAMI zamaskowało się i mutuje? Oby tylko nie znikło na dobre...

„WIRTUALNA SZAROŚĆ"
STREFA GIER
http://gry.wp.pl

Czytelny i „sterylny" serwis, przeciętna dawka newsów. Niby



wszystko w porządku, ale czegoś mi tu brakuje. Może klimatu, który posiadają inne strony?

Net

Serwisy „growe"

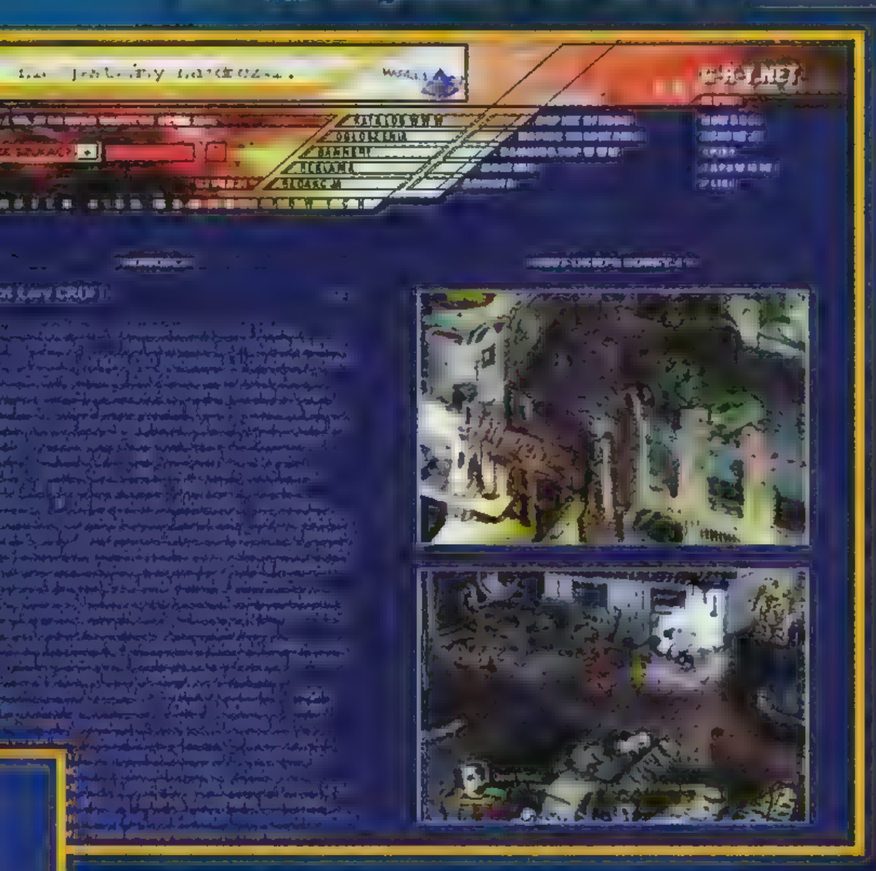
Jak wygląda dobry serwis growy? Nie ma uniwersalnej zasady. Serwis może być nawet mały, ale musi mieć klimat albo język, co może przyciągnąć czytelników. Ale który serwis jest najlepszy? Hmm, to trudna sztuka, ale dziś spróbuję dokonać takiej oceny

Jest to typowy przykład witryny egzystującej jako część większej całości, nie mającej tyle charyzmy, by przebić popularność strony głównej (w tym wypadku chodzi o portal Wirtualnej Polski). Przyznać natomiast trzeba, że konsekwentnie dba się tu o prezentacje newsów, zapowiedzi czy recenzji. Według mnie serwis jest jak najbardziej „poprawny politycznie", ale tylko przeciętny:(

Ocena: 5,5

„CO? GDZIE? ZA ILE?"
GAMES-NET
http://www.games-net.pl

GAMES-NET jest jednym z ciekawszych serwisów internetowych. Redakcja wyszła z założenia, że pisanie własnych artykułów nie jest dobrym rozwiązaniem, dlatego postanowiono, że witryna będzie czymś na kształt „mapy" dla graczy. To właśnie tutaj dowiesz się, na jakich zagranicznych serwisach opublikowano nowe artykuły bądź skąd można ściągnąć najnowsze dema, patche itp. Od czasu do czasu na łamach serwisu pojawia się jakiś tekst autorski, jednakże w większości przypadków ujrzymy jedynie drogowskazy do konkretnych materiałów. GAMES-NET można polecić wszystkim tym, którzy szukają artykułów na temat

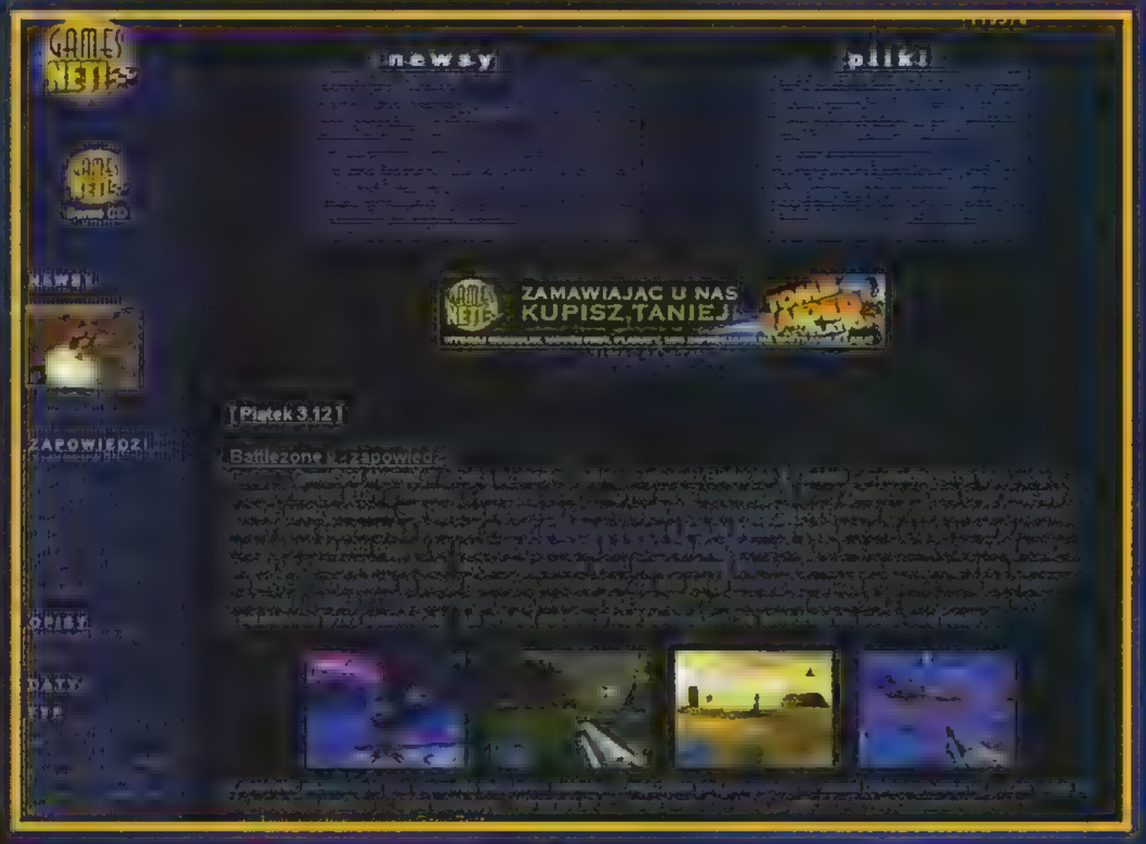


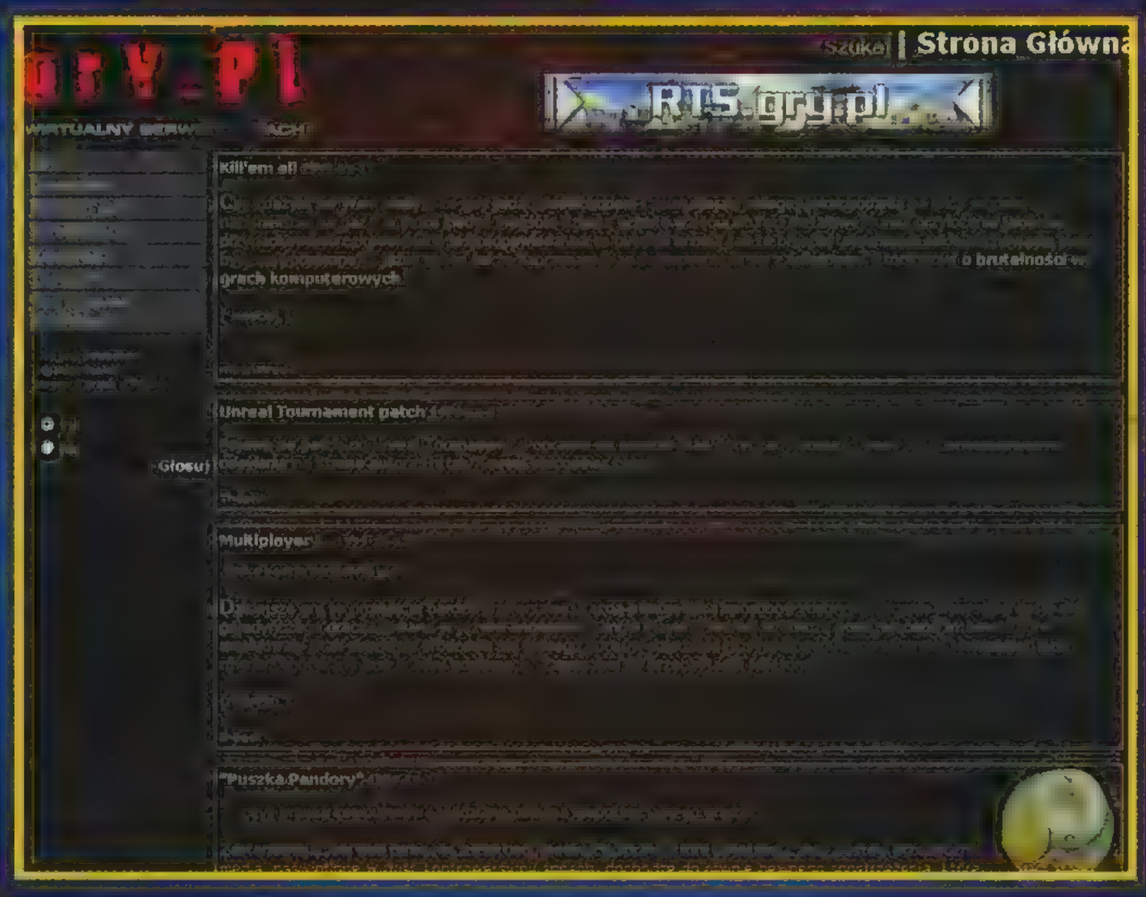
butor tytułu – ten serwis był pierwszy! Pod względem merytorycznym site właściwie nie ma nic ciekawego do zaoferowania – no, oprócz serwisu Voodoo Guild, który napędza temu magazynowi całą koniunkturę. Ale znikoma treść to nie wszystko, co autorzy G-R-Y.NET chcieliby nam zaoferować: jeśli pragniemy przeglądać strony tego magazynu, możemy uzyskać także coś bardzo w naszym kraju popularnego – różnych gier. To właśnie tutaj bardzo szybko odnajdziecie wszystkie informacje o danym tytule, jakich szukacie – niestety, po angielsku... Wadą serwisu jest dosyć długi czas wgrywania się, który może zniechęcić niejednego czytelnika, warto się więc uzbroić w cierpliwość i zrobić sobie herbatę, obserwując mozolną pracę przeglądarki.

Ocena: 5

„JAK TO SIĘ PISZE?"
G-R-Y.NET
http://www.g-r-y.net

Serwis ten oferuje swoim czytelnikom często uzupełniane newsy, a także, raz na jakiś





czyć się i skakać. Cóż, jest to pewna forma pozyskania sławy, ale czy na pewno godna polecenia? Biorąc pod uwagę fakt, że serwis „popełniła" ekipa wykonująca witryny WWW na zlecenie, jego autorzy raczej się nie popisali.

Ocena: 4

„OPTIMUS DAJE CIAŁA"
ONET GRY
http://www.gry.com.pl

Nie potrafię zrozumieć, jak wielka, giełdowa firma OPTIMUS może tolerować tak nędzną witrynkę, jaką jest jej oficjalny serwis growy. A mogło być naprawdę imponująco – w końcu witryną zajął się człowiek, wydawać by się mogło, doświadczony i poważny. Snoopy, współtwórca serwisu www.hardware.com.pl, dostał propozycję pracy na stanowisku naczelnego Onetowego serwisu o grach. Kilka dni później HARDWARE został zamknięty, a jego były redaktor skupił się na swej nowej pracy. Niestety, zapał szybko minął i Snoopy'emu sodówa uderzyła do głowy. Szkoda, wielka szkoda, bo serwis zapowiadał się naprawdę dobrze, a mając takiego partnera jak OPTIMUS mógł być naprawdę super. Niestety, zawartość merytoryczna ONET GRY stoi obecnie na bardzo niskim poziomie, jest wprost żenująca i aż prosi o pomstę do nieba! Odradzam, a fe!

Ocena: 3

PORAŻKA ROKU: ZONE.PL
www.zone.pl

Serwis jakiś czas temu zniknął z polskiego I–netu i przestał denerwować ludzi, a prowadząc jeszcze działalność nie był aktualizowany i popadał w zapomnienie. Admin serwisu, Asmo, zwabił dziesiątki naiwnych osób, doskonały system wymiany bannerów faktycznie przestał funkcjonować i tak oto ZONE.PL stał się sztandarowym przykładem przerostu ambicji nad możliwościami. Uczmy się na cudzych błędach!

Ocena: 1

Jeśli chcecie porównać merytoryczną wartość naszych rodzimych serwisów, radziłbym odwiedzenie kilkunastu stron o tej samej tematyce, ale znajdujących się poza granicami Polski. Jak łatwo zauważyć, jakość tych site'ów jest na tyle wysoka, że korzysta z nich namiętnie cała nasza „branża". A to już musi o czymś świadczyć. Kiedyś sam znalazłem w pewnej gazecie dwie recenzje, które były „very similar" do innych tekstów internetowych.

A więc pora wejść „tam, gdzie bywać się powinno":

http://www.avault.com
http://www.gamesdomain.com
http://www.gamespot.com
http://www.gamespot.co.uk
http://www.ga–source.com
http://www.ogr.com
http://www.games.net

To tyle na dzisiaj w tym drażliwym temacie. Czy wygłaszając swoje opinie stałem się „wrogiem publicznym"? Prosiliście w mailach o ocenę, więc to uczyniłem. Chcę tylko zaznaczyć, że powyższe opinie to moje osobiste zdanie i może ono stać w zamierzonej sprzeczności z poglądami innych. Ambicję niektórzy twórcy takich serwisów posiadają, ale nie zawsze towarzyszy jej konsekwencja i jakiś przemyślany plan działania. Wiele tu szumnych zapowiedzi, buńczucznych stwierdzeń i chorobliwej manii wyższości, ciągle trwają małe „wojenki". Pora chyba pójść po rozum do głowy!

Czego sobie i moim czytelnikom życzę.

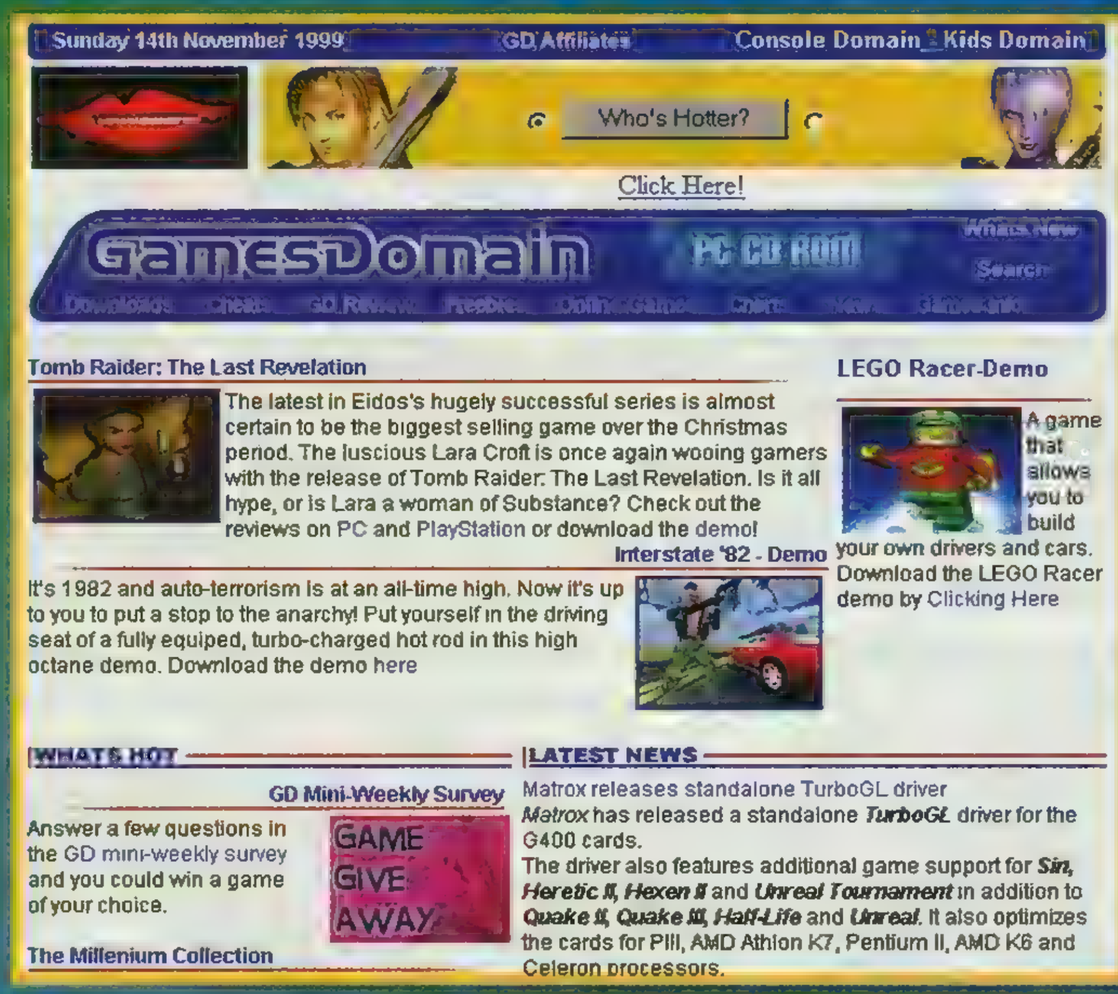
See you again

ZAQ zaq@post.pl

„KLONOWANIE NA EKRANIE?"
GRY.PL
http://www.gry.pl

Serwis bardzo kontrowersyjny – jego layout do złudzenia przypomina ADRENALINE VAULT. GRY.PL nie ma zbyt wiele do zaoferowania swoim czytelnikom. Właściwie jedynym argumentem świadczącym na jego korzyść jest fakt, że dzięki minimalnej ilość grafiki strony wgrywają się naprawdę szybko! Cała reszta jest całkowitym nieporozumieniem i dlatego nie będę marnować tej strony na opis tak kiepskiego serwisu. Czasem pojawi się trochę newsów, może jakiś felieton... O recenzjach możemy natomiast spokojnie zapomnieć.

Ocena: 2,5



WWW Box • WWW Box • WWW Box • WWW Box • WWW Box • WWW Box • WWW Box

NEWS SERVICE SITE
http://www.ssonline.com.pl
Wirtualna Rozrywka
http://www.wr.pl
Techno
http://www.kataharsis–techno–mp3.w.pl
Nav Site
http://www.alternative–net.prv.pl
Virtual
http://www.virtual.pl
Centrum Unreal Tournament
http://www.unrealtournament.prv.pl
Bzyk's Page
http://www.bzyk.w.pl
NFS 4
http://nd4spd.cavern.com.pl
Piłkarska Agencja Informacyjna
http://www.pai.com.pl
STARCRAFT
http://starcraft.g–r–y.net
NBA
http://www.nba.com
Polska Liga Koszykówki
http://www.plk.pl
Kobe Page
http://viper.pl/~kobepage
Q3: ARENA
http://www.q3arena.pl
Exclusive
http://exclusive.gry.pl
Aikido
http://www.republika.pl/karakazul
CyberSam
http://www.cybersam.pl
Dux Film Page
http://www.film.warka.pl
Maniak Site
http://www.maniak.z.pl
Com Service
http://com.powernet.pl
GTA2
http://gta2.kornik.prv.pl
http://gta2.strefa.com
Radiostacja
http://www.radiostacja.pl
Classic Games
http://terra.net.pl/classic
Starocie PC
http://www.gangsters.org
Strona Wampira
http://www.intelcom.pl/~wampir
Klan DIABLO 2
http://republika.pl/pythoon
ILUMINATI TIBERIAN SUN
http://ts.plj.pl
Krainy Mroku
www.strefa.com/homm3
Gwiezdna Flota
http://www.gwflota.com
Diskmagazin NoName
http://www.free.com.pl/noname
Rally 99
http://www.rally99pl.w.pl
Earth 2025
http://games.eesite.com
Kody i Tipsy
http://www.kody.gratis.lm.pl
Riddler – RPG Page
http://rpg.strefa.com
SETI
http://www.projekt–seti.prv.pl
Oficjalna strona projektu SETI@home
http://setiathome.ssl.berkeley.edu/
Oficjalna polska strona SETI@home
http://www.put.poznan.pl/~tommy/SETI@Home
SETI Institute Online
http://www.seti.org
Talar Page
http://www.astercity.net/~talar
Zaicev
http://www.multiplayer.z.pl
Strefa Recenzji
http://recenzje.strefa.com
Grytomania
http://www.grytomania.w.pl
Damian's Page
http://www.zssb.czestochowa.ids.pl/~aliens
Radio Net
http://www.radionet.wirtual.pl
Reporter
http://www.reporter.pl
Ściąga Online
http://sciaga.cavern.com.pl
Encyklopedia Internetowa
http://www.encyklopedia.pl
Encyklopedia Zjawisk Paranormalnych
http://www.encyklopedia.triadanet.waw.pl
PSI Factor
http://www.psi.triadanet.waw.pl
Rollercoaster
http://rollercoaster.cdprojekt.com
DVD
http://www.dvd.com.pl
Archiwum „STAR WARS"
http://archiwum.star.gdansk.pl
ASW MULTIMEDIA PAGE
http://www.stopklatka.pl/starwars
Templariusze Krwawych Mieczy (klan D2)
http://diablo2.cdprojekt.com.pl/tkm
RPG „OKO YRRHEDESA"
http://republika.pl/trpg
NOL–e
http://www.ids.net.pl/nole
Smiley
http://www.strefa.com/smiley
Serwis KLAWIATUR
http://www.klawiatur.z.pl
Scottie Pippen
http://vvv.pl/~pippen
„X–Files"
http://www.x–zone.prv.pl

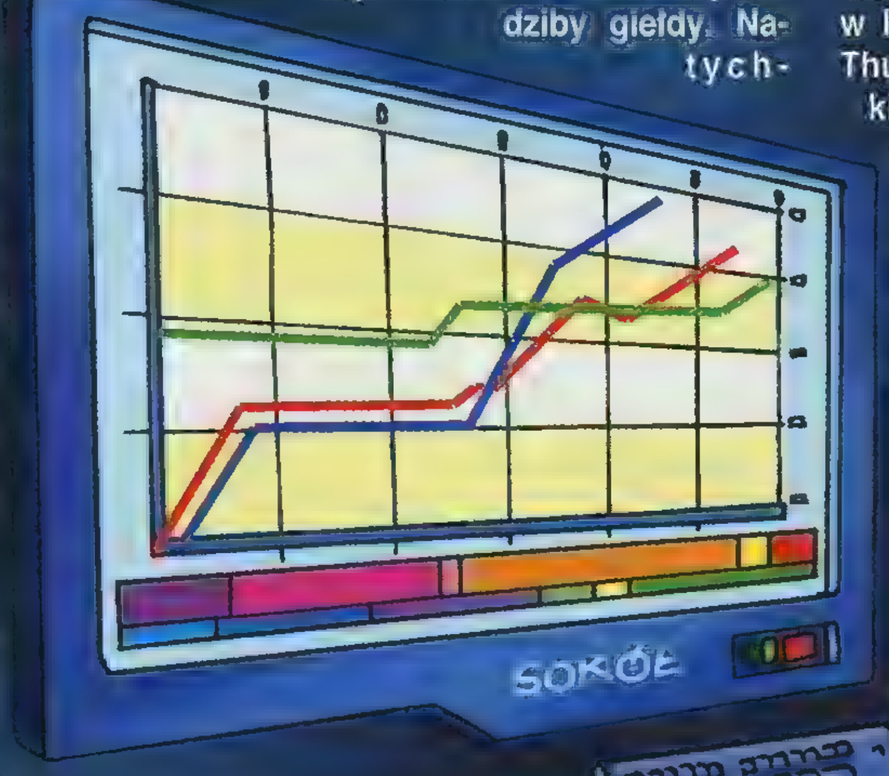
cyberspace

Fan Fiction

„We'll Meet Again"
(jeden dzień z życia Daily Tradera)

Świtało, a pierwsze promienie słońca wpadały przez okno i sączyły się przez nie do końca opuszczone rolety. Walające się na biurku resztki obiadu sprzed kilku dni nie wyglądały zbyt estetycznie. Obrazu dopełniało kilka butelek po piwie i niedopałki z cygar. Ostatnie wydarzenia nieco nadszarpnęły zdrowie Zacharego, który leniwie przeciągał się w swoim łóżku. Odruchowo sięgnął po swój komunikator (zwany kiedyś w przeszłości telefonem komórkowym) i zobaczył, że nadeszło do niego kilka wiadomości. SMS–y, jeden gorszy od drugiego. Pierwszy ponaglał, by zapłacić zaległy czynsz. W drugim Eksiński ostrzegał przed zakulisowymi zagrywkami Pułkownika Genialnego. Ale najgorszy był ten trzeci – mówiący o zbliżającym się załamaniu na światowej giełdzie elektronicznej.

Zachary zerwał się co tchu i podbiegł do komputera. Szybko go uruchomił, jednocześnie włączając panel TV. Na ekranie TV szybko sunęły „paski" z kursami akcji i walut. Prezenter coś nerwowo się dzisiaj zachowywał, a w tle majaczyły dramatyczne napisy – „załamana równowaga walutowa", „koniec starego porządku". Jednocześnie ekran komputera wreszcie się „przebudził". Zdziwionym oczom Zacharego ukazała się wiadomość od Pułkownika. Pisał w niej..., że rezygnuje z walki, ponieważ Przedwalski znalazł na niego „haka". „Co się stało, jak to możliwe" – mruknął Zachary pod nosem.



Na odpowiedź nie musiał długo czekać, w porannych informacjach „M News" mówiono o aferze związanej z przemytem narkotyków zwanych „MS". To układało się w logiczną całość. Przedwalski miał możliwość „zmiażdżenia" Pułkownika i wykorzystał to, a dobry druh Zacharego nie miał wyjścia. Musiał iść na ugodę z Przedwalskim. „Koniec świata, kto teraz obroni Pave Fort przed wszechmocnym narkotykiem MS? Owo paskudztwo było symulantem umożliwiającym lepszy kontakt z I–netem i – jednocześnie – osiągnięcie stanu nirvany. Ale nic za darmo. Dłuższe jego używanie powodowało nieodwracalne zmiany w korze mózgowej i podatność na podprogowe przekazy wysyłane... no właśnie, przez kogo?" – ta myśl dręczyła skacowanego Zacharego.

Wczorajsza popijawa w składnicy części komputerowych na Trzeciej Ulicy mocno nadwątliła jego zdrowie. Sięgnął po karton z sokiem cytrynowym i wypił całą jego zawartość. Tak, teraz można było ruszyć do pracy.

Na ekranie TV mocno się kotłowało. Kursy akcji zaczęły ostro zniżkować, bo kolejne banki wycofywały swoje pieniądze z Japonii i Hong Kongu. Wtem myśl ostra jak brzytwa otrzeźwiła Zacharego – „Przecież ja mam kupę kasy umoczonej w GamesPolu i Syntax Systemie!". Lecz tylko on i kilku dobrze poinformowanych zrozumiało, co się święci. Nadciągał światowy krach i należało uchronić swoje pieniądze. Zachary dorwał się do swojego terminala komputerowego i szybko dostał się I–netem do wirtualnej siedziby giełdy. Natychmiast wydał polecenie sprzedaży papierów, które posiadał. Nie upłynęło pięć minut, a potwierdzono przelew z tej transakcji na jego konto w Schlesien Bank. Teraz należało coś z nimi zrobić, więc postanowił szybko zamienić je na platynę. Kilka uderzeń w klawiaturę, procedura potwierdzenia... Enter. Zachary odetchnął z ulgą. Jego oszczędności były już bezpieczne – teraz mógł się walić cały system.

Wyciągnął się wygodnie w swoim fotelu i znowu zerknął ukradkiem na TV. Tu już było coraz gorzej, wirtualny świat giełdy trzeszczał w posadach. Właśnie minęła godzina dziesiąta i europejskie giełdy zanotowały 22% spadek. To już był istny pogrom. GamesPol pikował ostro w dół i do południa jego cena spadła ze 110 do 30 punktów. To już był koniec, prezes tej korporacji ogłosił wycofanie swej firmy z giełdy. Spowodowało to reakcję łańcuchową, która – rzecz dziwna – dotyczyła tylko spółek sektora informatycznego. Tradycyjny przemysł miał się całkiem dobrze... „Zaraz, zaraz, czy nie jest to podejrzane?" – pomyślał Zachary – „Przecież to układa się w logiczną całość... Zobaczmy... Thunderball Ltd. – trzyma się całkiem dobrze i wygląda na gwiazdę rynku. Syntax System... nie najgorzej..., ale to też firma Przedwalskiego. Czyżby maczał on w tym palce? Zaraz go namierzę..." – Palce Zacharego szybko poruszały się po klawiaturze i na ekranie terminalu komputera pojawiały się kolejne wykresy i stosy danych. Istna powódź informacji, ale tylko kilka z nich było coś warte. Nagle zobaczył coś, na co polował od dawna – tajną umowę miedzy Syntaksem i Thunderball Ltd., z której wynikało..., że Syntax jest tylko lipną firmą, służącą do „transferu" pieniędzy pochodzących ze... sprzedaży narkotyków MS!!! Tego było już za wiele, szybkie kopiowanie plików i decyzja – co dalej? „Zgnębię Przedwalskiego na giełdzie!" – wrzasnął Zachary i rzucił się do telefonu.

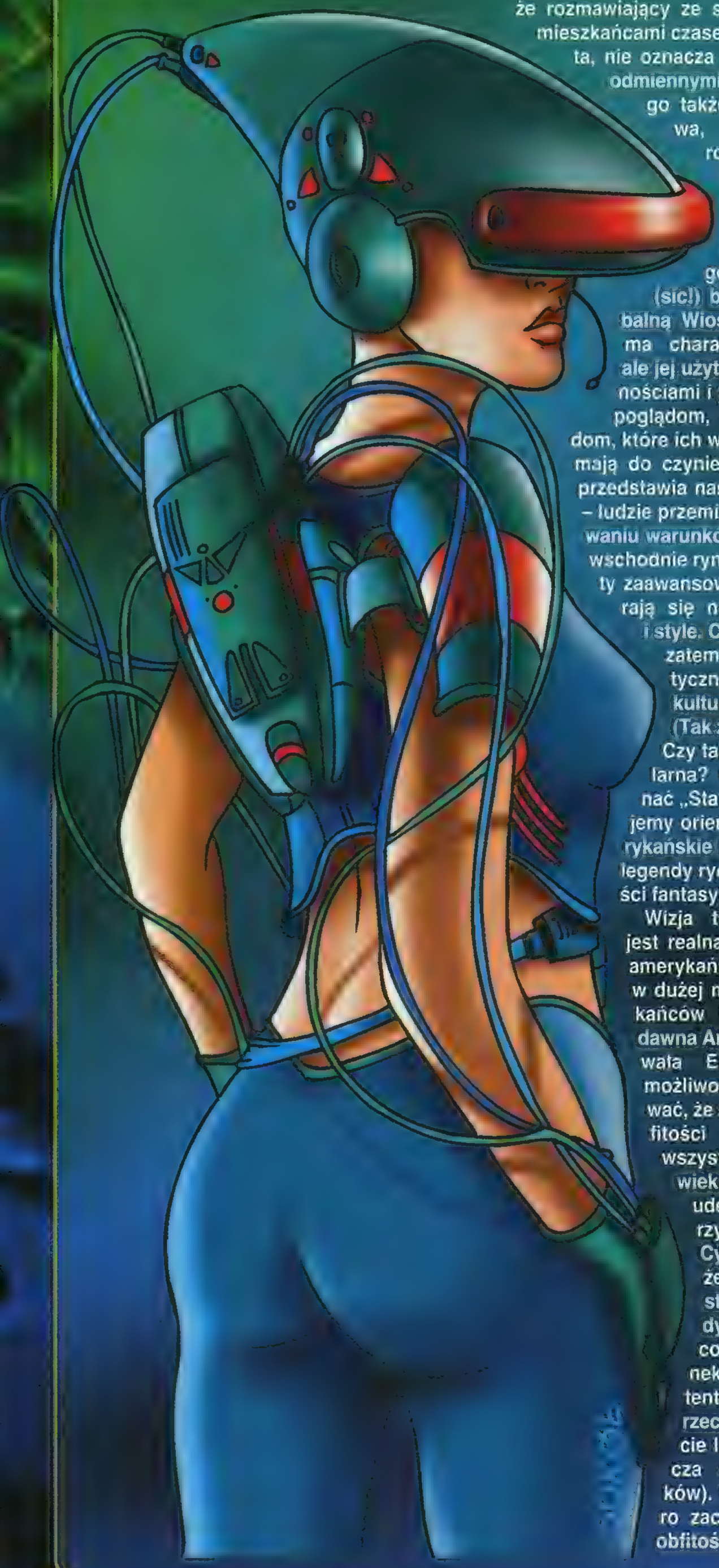
Szybko dogadał się z kilkoma starymi przyjaciółmi (Hoolskim, Osfanem i Broute'em, który ostatnio sporządniał, a przez to został dobrym kumplem Zacharego). Obmyślono plan zemsty. Postanowiono sprzedać dużą ilość akcji Syntaksu, co w efekcie może zachwiać kursem Thunderball Ltd. Atak zaplanowano na godzinę 13:30, a koordynował go Zachary. Tysiące poleceń sprzedaży (short sell) zasypało giełdę, a kurs Syntaksu leciał „na mordę". Nic nie było w stanie tego zatrzymać, nawet rozpaczliwe wysiłki Thunderball Ltd. Po godzinie było już po wszystkim, Syntax był tylko historią, a firma Przedwalskiego miała ogromne kłopoty. To była koronkowa robota.

Wtem zadzwonił telefon, Zachary nieufnie przyjął tę rozmowę. To załamany Przewalski prosił o rozejm i wstrzymanie ataku na jego firmę. Zachary cierpko rzucił do telefonu: „I ty chcesz rozejmu? A kto chciał mnie ukatrupić, a kto pognębił GamesPol? Nigdy nie będzie kompromisu!". Przedwalski zaczął się płaszczyć i ta żenująca rozmowa zaczęła nużyć Zacharego, który w końcu powiedział: „OK, ostatnia szansa.. spotkamy się w barze „Chińczyk" koło rogu Trzeciej i Elektrycznej. Za tydzień od dzisiaj, o 13.00". Propozycja została przyjęta. Zachary odwołał atak, a Thunderball Ltd. zyskał kilka punktów... Giełdy zaczęły po południu odzyskiwać siłę, a wieczorne wiadomości z Wall Street uspokoiły wszystkich. To był ciężki dzień. Tylko co przyniosą następne?

Zachary powróci za miesiąc w...

ZAQ & Hoolsky

Pierwszy artykuł traktujący o kulturze cyberpunku pojawił się w NSS w wakacje 1999 roku. Prawie wszystkie teksty o tej tematyce podkreślały, że wizje pisarzy uprawiających ową twardą odmianę science fiction są bardzo realistyczne. Niniejszy artykuł w pewnym stopniu również ma na celu uwidocznienie autentyczności problemów ery technologii informatycznej. Czy popadłem w schemat? Możliwe... Ale ta rutynowa forma jest w swej istocie tworem wręcz propagandowym. Świat opisywany przez Gibsona, Sterlinga, Stephensona i innych geniuszy fantastyki zbliża się do nas bardzo szybko. Warto przyjrzeć się książkom cyberpunkowym i potraktować je jako przypowieści filozoficzne i socjologiczne (czyli tak, jak sporą część tekstów czysto fantastyczno-naukowych) lub też jako prorocze wizje. Można bowiem skorzystać z całego bogactwa interesującej kultury cyberpunkowej z wielkim pożytkiem dla siebie. Tyle tytułem wstępu...



Codziennie zasiadamy do komputera, choćby tylko po to, by sprawdzić, czy nie otrzymaliśmy nowych e-maili. Wielu z nas Internet pochłonął już na dobre, a fakt ten nie powinien być wykorzystywany do demonizacji sieci. Na IRC-owych kanałach przesiadują ludzie z różnych krajów i kontynentów – wystarczy znać język angielski (nawet przeciętnie) i już można się dogadać z większością obywateli Netu. To, że rozmawiający ze sobą internauci bywają mieszkańcami czasem różnych części świata, nie oznacza jednak, że władają oni odmiennymi językami. Wynika z tego także odmienność kulturowa, religijna i poglądowa rozmawiających. Internet jest z pewnością kolejnym etapem kształtowania się społeczeństwa wielokulturowego – wspólnymi siłami (sic!) budujemy przecież Globalną Wioskę. Współczesna sieć ma charakter kosmopolityczny, ale jej użytkownicy są indywidualnościami i pozostają wierni swoim poglądom, a często także i trendom, które ich wychowały lub z którymi mają do czynienia. Podobną sytuację przedstawia nam cyberpunkowa proza – ludzie przemieszczają się w poszukiwaniu warunków lepszego bytowania, wschodnie rynki oferują tanie produkty zaawansowanej technologii, ścierają się najróżniejsze koncepcje i style. Cyberpunk pozwala nam zatem spojrzeć na synkretyczną (w skali globalnej) kulturę świata przyszłości. (Tak zupełnie na marginesie: Czy taka kultura będzie popularna? Może nieco przypominać „Star Wars", gdzie odnajdujemy orientalny mistycyzm, amerykańskie technologie i parafrazę legendy rycerskiej rodem z powieści fantasy).

Wizja takiego społeczeństwa jest realna, jednak fundamentem amerykańskiego cyberpunku są w dużej mierze problemy mieszkańców USA. Już od bardzo dawna Ameryka Północna oferowała Europejczykom wielkie możliwości i mogło się wydawać, że spełni się tam sen o obfitości będącej udziałem wszystkich. Technologia XXI wieku z wielkim impetem uderzyła w problemy „marzycielskich kolonistów". Cyberpunk udowadnia, że amerykański sen o dostatku okazuje się być jedynie iluzją. Wszystko, co ociera się o ten gatunek, istnieje bardziej autentycznie w dzisiejszej rzeczywistości niż w świecie literackiej fikcji (zwłaszcza dla polskich czytelników). W naszym kraju dopiero zaczynamy kosztować tej obfitości (i znowu, oczywiście, nie wszyscy). Cywilizacja przyszłości jest już jednak bardzo blisko i poprawia warunki życia przede wszystkim tym, którzy mogą sobie na nią pozwolić. Czyżby cyberpunk przybierał barwy utopii negatywnej? Gatunek ten, a właściwie obraz przyszłości przezeń proponowanej, jest alternatywą dla rzeczywistości schyłku XX wieku. Nie bacząc na relatywizm można stwierdzić, że przyszłość jawi się nam w ciemnych barwach; spojrzenie cyberpunkowców jest pesymistyczne (być może dlatego ten gatunek przyciąga wielu czytelników). Bogactwo stanie się domeną technokratów, którzy w porę zrozumieli, o co chodzi w całym tym „interesie", i zainwestowali w rynek informatyczny i biotechnologiczny. To właśnie oni za kilkadziesiąt lat będą wypoczywać w symbolicznych wieżach z kości słoniowej...

Polskiemu czytelnikowi z pewnością o wiele bliższa jest proza Rafała A. Ziemkiewicza, który przedstawia światy wyrastające z obaw przed komunizmem, z „tradycji" piractwa komputerowego i z prób reagowania na zalewającą nas tanią popkulturową papkę. Amerykański cyberpunk tworzony był w czasach, gdy trwała Zimna Wojna – mniej lub bardziej zacięta. Dla mieszkańców USA stwierdzenie „30 lat Internetu" jest całkiem normalne, nie wywołuje szoku, zdziwienia. Lecz dla większości Polaków to po prostu paradoks. 30 lat? Kto by pomyślał – przecież to tyle czasu... Podobnie wygląda kwestia naszego uczestnictwa w programach lotów kosmicznych. To nie państwa Układu Warszawskiego lądowały pierwsze na księżycu. Nie mieliśmy okazji świadomie uczestniczyć w początkowych etapach eksploracji kosmosu (chyba, że niektórzy bratali się z Gagarinem, kłaniali się przed Hermaszewskim i wierzyli w to, że ambitna psina imieniem Łajka przez trzy lata mieszkała na Podkarpaciu). Niektóre dzieła Ziemkiewicza zasługują w stu procentach na miano polskiego cyberpunku. Podwaliny kulturowe i obyczajowe rodzimej odmiany tego gatunku są inne, ale czy sama wizja będzie różniła się od tej, którą proponują pisarze z USA? Czy technologia XXI wieku stworzy w Europie dokładnie taką samą rzeczywistość?

Zanim termin „cyberpunk" zakorzenił się na dobre, Bruce Sterling nawoływał twórców science fiction do radykalnych zmian. Proponował zerwanie z niektórymi stereotypami, zachęcał do umieszczania wymyślanych światów w różnorodnych „wersjach przyszłości", gdzie człowiek niekoniecznie musi doskonale radzić sobie ze swoimi problemami, gdzie ideał cudownego postępu traci na wartości (a co za tym idzie, postęp nie trwa wiecznie), gdzie nie wszyscy kosmonauci są Amerykanami lub po prostu nie myślą i nie zachowują się tak jak oni...

Gdy Sterling nawoływał do reform, pojawił się William Gibson, opowiadający historie osadzone w przyszłości zdominowanej przez komputery i inteligentne programy. „Pożegnajcie się ze wszystkimi stęchłymi wizjami przyszłości. Oto zupełnie nowy świat, intensywny jak porażenie prądem. Proza Williama Gibsona, zadziwiająca klarownością i kunsztem, staje się elektryczną poezją wysokiej technologii... Przykuwająca uwagę powieść przygodowa, jaskrawa i precyzyjna jak laser. OTO DLACZEGO STWORZONO FANTASTYKĘ NAUKOWĄ" – tak Sterling wypowiada się o „Neuromancerze". Najwyraźniej właśnie tego oczekiwał od pisarzy SF.

W interesujący sposób na literaturę cyberpunkową spogląda Orson Scott Card. Można powiedzieć, że jego poglądy są rewolucjonistyczne, a przynajmniej szokujące i nieco cyniczne. Według niego większość twórców nie

Cyberpunk

Czym jest cyberpunk?

Oto kolejne sprawozdanie z wielkiej wojny z wiatrakami... Gdzie tkwią korzenie cyberpunku? Czy da się jednoznacznie odpowiedzieć na to pytanie? Jak kształtuje się społeczeństwo wielokulturowe? Co łączy literaturę cyberpunkową z procesem globalizacji?

podążyła szlakiem, który wyznaczył swoimi manifestami Sterling – mowa tutaj o czerpaniu z prawdopodobnych ekstrapolacji i o zrywaniu z jednomyślnymi wyobrażeniami dotyczącymi przyszłości. Pisarze science fiction rzekomo korzystali z wzorów Gibsona i traktowali je jako obowiązkowe dla nowego ruchu, a nie jako jedne z możliwych, czysto przykładowe. Efekt dalszych rozważań pana Carda zaskoczył mnie jeszcze bardziej. Stwierdził on mianowicie, że słowa Sterlinga „poszły w las", że zaczęto imitować Gibsona, więc wszystko to, co powstało po Gibsonowskim „strzale w dziesiątkę" okazuje się być jedynie tworem wtórnym.

Wszystko stanie się jasne, jeśli stwierdzimy, że cyberpunk rozmija się z początkowymi marzeniami Sterlinga. Jest on (albo był – jak kto woli) powiewem świeżego powietrza, który był potrzebny amerykańskiej fantastyce naukowej. Chociaż poszczególne światy cyberpunkowe są do siebie podobne, to poszczególne rzeczywistości związane są z różnymi problemami. Autorzy skupiają się na ukazywaniu efektów procesów globalizacyjnych i trendów wielokulturowych, a każdy z nich widzi te przemiany zupełnie inaczej. Będąc posłusznymi pierwotnym słowom Sterlinga, cyberpunkowcy kierują się elementami, którymi posłużył się Gibson, jednak podążają własną drogą i w efekcie otrzymujemy zróżnicowanie światów. Mimo to ich dzieła można z powodzeniem podpisać jednym słowem: „cyberpunkowe".

Orson Scott Card napisał tylko jeden utwór beletrystyczny należący do gatunku „cyberpunk", twierdząc, że zrobił to wyłącznie po to, by pokazać, iż każdy jest w stanie to zrobić. Mowa tutaj o nieco ironicznym w swej wymowie tekście pod tytułem „Dogwalker".

Bruce Sterling widział w cyberpunku pewną postawę i styl, stosunek pisarza science fiction do procesów kształtujących współczesny mu świat. Obecnie termin ten oznacza zbiór składników, punktów odniesienia. Na tym polu wielki sukces odniósł William Gibson, bo to przede wszystkim jego wizja przyszłości utożsamiana jest ze słowem „cyberpunk". Nie musimy bezustannie oglądać wielkich miejskich aglomeracji, industrialnych molochów. Nie jest naszym obowiązkiem przeszukiwanie cyberprzestrzeni, używanie superkomputerów, potykanie się ze złośliwymi sztucznymi inteligencjami. Bohater powieści oscylujących wokół tego gatunku nie jest niewolnikiem określonej rzeczywistości. Wielkim dziełem jest niewątpliwie „Zamieć" Neala Stephensona, którego „Nowa Fantastyka" (recenzja tej powieści ukazała się w numerze 12/99 NF) ogłosiła niemalże „piewcą różnorodności" w dziedzinie cyberpunku (swoją drogą, warto byłoby poświęcić tej książce cały artykuł). Schodząc z obłoków na ziemię wypada spojrzeć na twórczość internetowego podziemia, gdzie przewija się masa niezmiernie ciekawych opowiadań. Znajdują się jednak pośród nich takie, które epatują czytelnika maksymalną wtórnością. Cała ich zawartość emanuje szczątkami geniuszu Gibsona, a niektóre to jedynie kolejny scenariusz/pomysł na przygodę do gry RPG „Cyberpunk 2020". Autorzy tych tekstów doskonale operują nazewnictwem komputerowych technologii, precyzyjnie żonglują najrozmaitszymi typami uzbrojenia, wysyłają swoich bohaterów do wielkich, zdziczałych miast. Bywa też tak, że te wszystkie realia mają być tłem, na którym rozegra się akcja przygody w ogóle niezwiązanej z przyszłością.

Literatura cyberpunkowa wydaje się być najpiękniejszą, gdy postrzega się ją jako „elektryczną poezję wysokiej technologii". Przyczepianie najróżniejszych etykietek pisarzom i ich dziełom bardzo często bywa krzywdzące, ale czasami trzeba to robić...

Matys

The World Is Not Enough

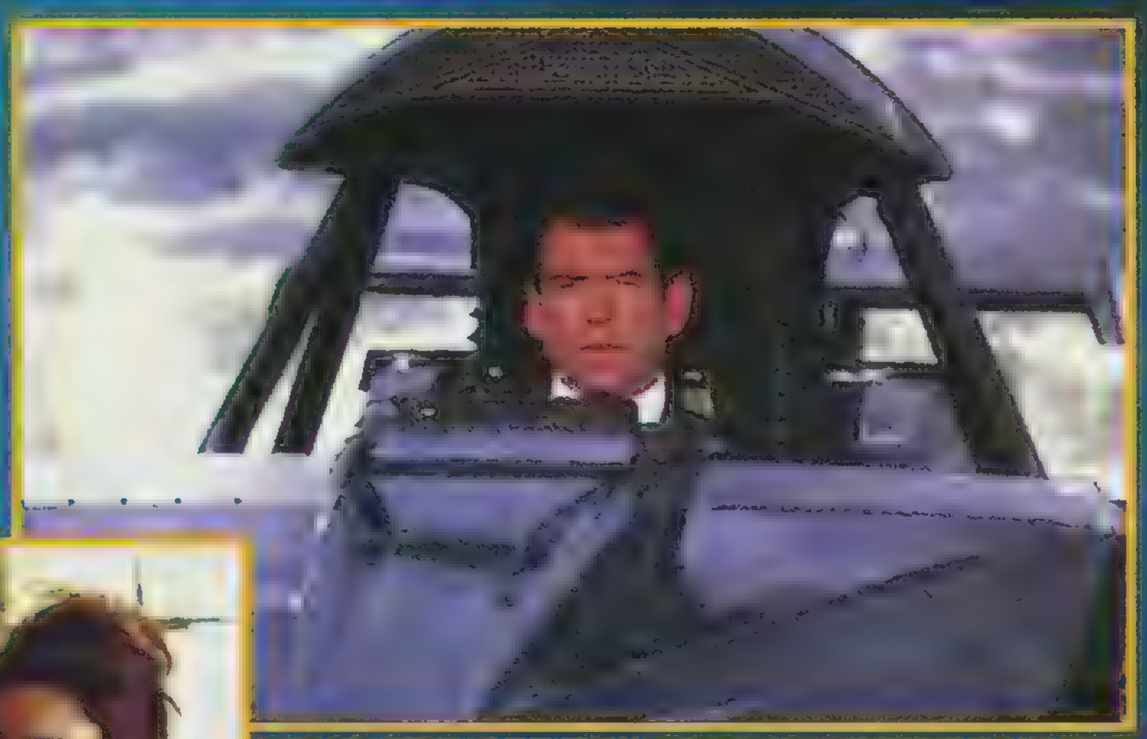
To już dziewiętnasty film o przygodach agenta brytyjskiego Secret Service – Jamesa Bonda. W tej roli po raz trzeci widzimy Pierce'a Brosnana. Stara formuła w nowym wydaniu jest nadal atrakcyjna, mimo że pomysł wyeksploatowano do granic możliwości

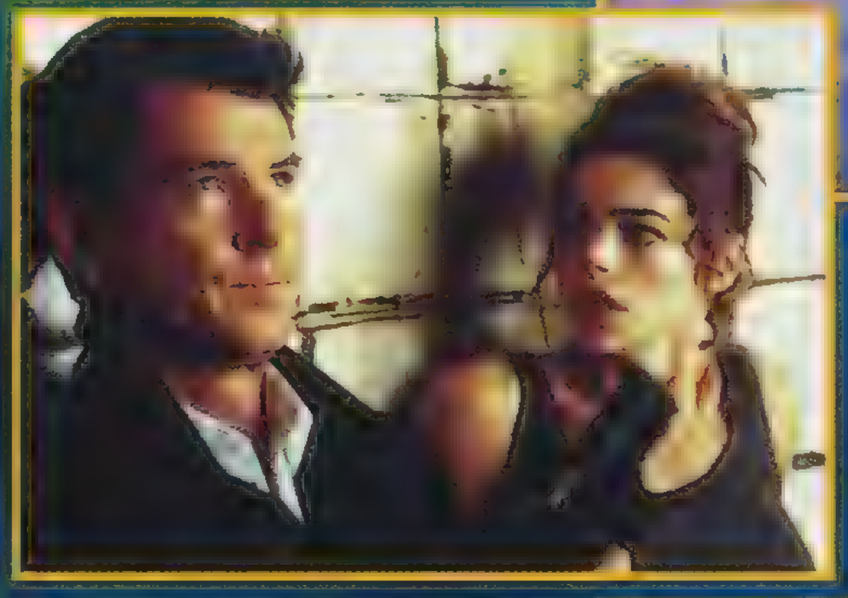
Jak wiadomo, wszystko, co dotyczy ropy naftowej, niechybnie może skończyć się kryzysem. Tym bardziej, że jest to jedno z najcenniejszych źródeł energii XXI wieku. Zasoby tego „czarnego złota" kurczą się coraz szybciej, z czego wynika proste stwierdzenie, że kto zdobędzie nad nim panowanie, to będzie dyktował wszystkim warunki. Tym bardziej, że Bliski Wschód zaczyna tracić supremację na rzecz Morza Kaspijskiego. Odkryto tam ogromne złoża ropy naftowej i szybko rozpoczęła się bezwzględna walka między ponadnarodowymi konsorcjami naftowymi.

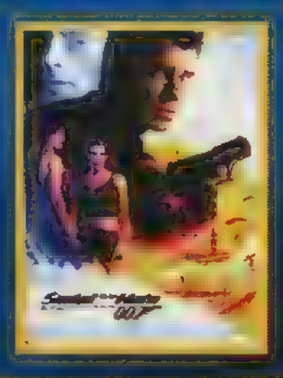
Jedno z nich, King Enterprises, na czele którego stoi sir Robert King, zaopatruje Zachodnią Europę. Ale nic nie trwa wiecznie i ten magnat naftowy zostaje brutalnie zamordowany w budynku brytyjskich służb specjalnych – MI6. To wydarzenie powoduje, że James Bond, chcąc nie chcąc, wplątuje się w intrygę, której celem jest opanowanie zasobów ropy naftowej. Jednak zanim James zrozumie, o co tu chodzi, czeka go wiele ekscytujących przygód, między innymi szaleńczy pościg na Tamizie i rajd narciarski w górach Kaukazu. Wszędzie czyhają na niego „atrakcje" i zawzięci przeciwnicy, z Renardem na czele. Muszę przyznać, że jest to godny następca Blofelda – najczarniejszego z czarnych charakterów (we wcześniejszych odcinkach serii kierował on organizacją SPECTRE). Renard (Robert Carlyle), jak przystało na przeciwnika Bonda, nie jest przeciętnym człowiekiem – charakterystyczne niezwykłe zachowanie i odporność na ból spowodowane są... pociskiem z pistoletu, znajdującym się w jego głowie. W tej mieszance filmowej (wstrząśniętej – nie zmieszanej) nie zabrakło pięknych kobiet – doktor Christmas Jones (Denise Richard), eksperta do spraw broni nuklearnych, i Electry (Sophie Marceau), córki sir Roberta, niejasno powiązanej z Renardem. Całość okraszona jest odpowiednim wyposażeniem, a mianowicie gadżetami High Tech, które pomagają Bondowi przeżyć następne karkołomne wyczyny i wyplątać się z najgorszych kłopotów. Dostarcza ich niezastąpiony Q – w tej roli zobaczymy jak zwykle Desmonda Llewelyna (zmarłego kilka tygodni temu – przyp. red.). Ale jest już zapowiedź pewnych zmian, albowiem Q przedstawia w filmie swojego następcę, niejakiego R, którego zagrał John Cleese, znany z wygłupów w „Latającym Cyrku Monty Pythona". No cóż, świat się zmienia, a ludzie się starzeją... Niezmienna pozostaje Judi Dench (jako M), która musi okazać hart ducha, ponieważ tym razem nie będzie siedziała sobie spokojnie w siedzibie MI6. Warto też wspomnieć o Robbie'm Coltrane'ie, który po raz pierwszy pojawił się w „GoldenEye", a teraz powraca jako Valentin Zukowsky – były pracownik KGB, obecnie właściciel kasyna i przedsiębiorca, dostarczający najlepszego kawioru i szampana dla szefów mafii w Rosji, Turcji i Chinach, a także dla dyplomatów i szpiegów na całym świecie.

Trochę zakręcone powiązania, ale można się szybko połapać – przecież pieniądze nie śmierdzą i wcześniej lub później każdy zaczyna ich poszukiwać. Także plan Renarda dąży do...

z Jackiem Nicholsonem, Glenn Close i Martinem Shortem w przygodowej komedii Tima Buxtona po tytułem „Mars Attacks".







KIM JEST BOND?

W filmie „Świat to za mało" Pierce Brosnan już po raz trzeci wcielił się brytyjskiego agenta 007. Mało jest przykładów tak spektakularnych narodzin nowej gwiazdy, jak miało to miejsce w przypadku debiutu tego aktora jako Bonda w „GoldenEye". To było połączenie gwiazdy i postaci, za którą publiczność opowiada się od wielu lat, i która przyniosła dochód w wysokości ponad 350 milionów dolarów, co stanowi rekord w historii filmów bondowskich.

Odpowiadając na żądanie właścicieli kin na całym świecie Eon Productions i United Artists zapowiedziały dystrybucję „Tomorrow Never Dies" na Boże Narodzenie 1997 roku. W rezultacie Pierce Brosnan w krótkim czasie musiał zagrać w pięciu filmach. Były to duże role w prestiżowych produkcjach, między innymi w „Dante's Peak" Rogera Donaldsona. Wystąpił też z Barbrą Streisand i Jeffem Bridgesem w komedii „The Mirror Has Two Faces" oraz

NEVER SAY NEVER AGAIN

Nowy, ale stary Bond zawiera wszystko, czym powinien się cechować dobry film akcji. Ale to nie koniec – jest jeszcze owa „magiczna" formuła, na która składa się specyficzna mieszanka karkołomnych ucieczek, strzelanin, pięknych kobiet i egzotycznych plenerów oraz niesamowitych gadżetów. No i oczywiście drink („wstrząśnięty – nie zmieszany") znany wszelkim agentom wywiadu z naszej branży.

Czy będzie dwudziesty odcinek tej serii? Tak, bo przecież nie zarzyna się kury znoszącej złote jajka, a seria o agencie 007, fenomen kina światowego, osiągnęła bezprzykładny sukces. Ciekawi mnie tylko, kto zagra Bonda w następnym filmie?

Czytelnikom Cyberspace'u polecam tę produkcję, mogącą być doskonałą zachętą do tego, by sięgnąć do wcześniejszych odcinków serii. To kino wielkiego formatu, mimo że starsze filmy trącą już nieco anachronizmem. Wszakże organizacja SPECTRE chyba nie znikła?!

ZAQ

Cyberpunk

Rozmowy na początek milenium

Kontrola czy brak kontroli? Jaka jest cena postępu cywilizacyjnego? Jakie miejsce w społeczeństwie przyszłości zajmował będzie przeciętny człowiek? Czy pozwolimy się zniewolić ogłupiającej kulturze masowej?

MATYS: Bohaterowie książek science fiction i fantasy to swego rodzaju stereotypy, wzory i symbole (oczywiście nie zawsze). Jednak nie wszyscy będą wypełniać tajne misje, nie wszyscy będą wyrzutkami, próbującymi przeżyć na zdziczałej ulicy, i pewnie tylko nieliczna grupa osób podróżować będzie do odległych systemów gwiezdnych. Jak będzie wyglądało życie przeciętnego „zjadacza chleba"? Zostanie pokonany przez system? Czy jego życie będzie tylko i wyłącznie ograniczało się do spożywania produktów serwowanych przez cywilizację?

ZAQ: Życie „przeciętniaka" nie będzie przypominało dzisiejszego życia ogółu. Będzie to prawdopodobnie rodzaj wegetacji. Szarzy ludzie zostaną raczej skazani na „dobroczynne" bezrobocie i ślizganie się na krawędzi społeczeństwa. Dzisiejsza pauperyzacja obejmie szersze kręgi społeczne – myślę, że poza nawiasem znajdzie się około 60–70% ludności. Ta bezproduktywna tłuszcza będzie konsumowała produkty kultury masowej, spożywała bezosobową papkę ujednoliconych produktów. Widmo globalnej wioski zatriumfuje, bezwzględnie. Czy mamy się z tego powodu zabijać? Raczej nie. Według mnie jest to naturalna kolej rzeczy i powód postępu. Dzięki temu będzie istniała motywacja, by wyjść z kręgu przeciętności i zmieniać swoje życie poprzez dokonywanie rzeczy niebanalnych. Nierówność społeczna jest najlepszym motorem postępu i jest jak najbardziej naturalna dla mnie. Im bardziej dwubiegunowy świat, tym szybciej się rozwija. Przykładem może być zimna wojna i jej dobroczynny wpływ na postęp nauki.

M: „Nie ma w tym nic złego, że cywilizacje się sobie przeciwstawiają, bo od tego zależą nowe syntezy" – pisał Saint–Exupery. Dwa polityczno–kulturowe bieguny naszej planety będą zapewniać rozwój ludzkości. Nie musi to jednak oznaczać, że społeczna nierówność będzie głównym motorem postępu. Wspomnijmy „Nowy wspaniały świat", gdzie kłująca w oczy swoim bestialstwem hierarchia społeczna była podstawowym czynnikiem pogrążającym świat w stagnacji. Po raz kolejny pojawia się problem kontroli populacji, bowiem taka w powieści Huxleya miała miejsce. Czy wobec tego korporacje XXI wieku będą w stanie kontrolować każdego mieszkańca planety poprzez propagandę i pozorne uszczęśliwianie go informacyjnym chłamem? Czy może kontroli podlegać będą jedynie ci należący do grup najbardziej podatnych? Grupy te muszą tworzyć się już dzisiaj. Jeśli system będzie panował nad poszczególnymi jednostkami, to właśnie w tej chwili spora część populacji zagrożona jest „tajemniczym więzieniem".

Z: Kontrola nie obejmie wszystkich; przynajmniej nie w równym stopniu. Jeśli rozumiemy kontrolę poprzez „uzależnienie" się od konsumpcji owoców produkcji masowej, to można powiedzieć, że każdy bardziej lub mniej niezależny jest uzależniony. No, chyba że żyje odrzucając wszelkie wzorce, również telekomunikację, komputery i Net. Wydaje mi się, że to nie same korporacje narzucają nam „kontrolę". To ludzie oddają dobrowolnie część swojej osobistej wolności w imię poszukiwania szczęśliwości. Dążąc do małych, codziennych przyjemności, nie zauważają, że ulegają „ujednoliceniu", który to proces jest umiejętnie wykorzystywany i katalizowany przez... korporacje. Grupy całkowicie kontrolowane powstały wraz z narodzinami kultury masowej i masowych wzorców powielanych przez TV, radio i kino. Sprzeczać się można tylko o zasięg tej „kontroli" i czy tak naprawdę ta kontrola jest groźna? Według mnie jest taką tylko dla tych, którzy nie są świadomi, że mogą być w prosty sposób wymanewrowani.

M: Interpretując Twoją wypowiedź, muszę stwierdzić, że całą nadzieję na utrzymanie wolności i świadomości pokładasz w człowieku, a ściślej – w jego selektywności. Z pewnością ludzie będą w stanie rozróżniać bzdety od tego, co wartościowe. Z drugiej zaś strony, miałem do czynienia z kimś, kto rozczulał się podczas oglądania filmu naprawdę ambitnego, a chwilę później płakał spoglądając na brazylijski serial. No i gdzieś ta wiara w selektywność ginie. Czy oklepana przez nas Korporacja zdoła zetrzeć w pył wszelkie gusta? Jakimi środkami musiałaby się posłużyć? A może ja jestem już ofiarą wszechobecnego systemu (?), bo od Internetu w pewien sposób uzależniłem się na pewno;–)

Z: Nie jestem zwolennikiem spiskowej teorii dziejów, że niby człowiek unicestwi się jeszcze za naszego życia. Uważam, że rasa ludzka jest tak wspaniała, bo niesie w sobie sprzeczności – dąży do chaosu i porządku, a mimo tego nadal potrafi się rozwijać. Jesteśmy zdolni do największych okropności, a zaraz później przychodzi opamiętanie, zdolność do tworzenia rzeczy wielkich i wzniosłych. Uważam, że tylko my – ludzie – możemy utrzymać swoją wolność lub dobrowolnie się jej pozbyć. Potrafimy sprzedać swoją wolność za „miskę soczewicy", by spokojnie wegetować. Zaraz później potrafimy wznieść sztandary wolności i przelewać swoją krew, ginąć w imię ideałów. Czy ta sprzeczność sama w sobie nie jest kwintesencją cywilizacji ludzkiej? Korporacja nigdy nie zatriumfuje nad umysłami ludzkimi. Może najwyżej zagarnąć tylko dużą część społeczeństwa pod swoje „opiekuńcze skrzydła". Lecz uważam to za zjawisko przejściowe – następny krok w historii człowieka.

Jest on przecież częścią ekosystemu Ziemi i podlega prawom darwinizmu. Może to brutalnie zabrzmi, ale przetrwają najbardziej wartościowe jednostki. Czy należy je chronić przez samozniszczeniem, czy może pozwolić na naturalny bieg procesów „biologicznych"? Dominacja, jako sytuacja porządkowania spraw gatunkowych, może istnieć tylko chwilowo – jakiś wycinek czasu. Wcześniej czy później – równowaga powraca. Można to tak opisać: im większa dominacja i dążenie do niej, tym większy i głośniejszy upadek! Tak więc należy chyba tylko „katalizować" procesy przemian, przemieszczając się do następnych etapów rozwoju naszej cywilizacji... Tak więc przejściowa degeneracja wcale nie musi oznaczać końca wszystkiego. To może być początek końca dzisiejszych porządków, ale też początek początku nowego. Tak więc: „check and balance":–)

M: Nie twierdzę, że ludzie będą musieli żyć zamknięci w klatkach, nie jestem także zwolennikiem teorii spisku. Moja wypowiedź miała dotyczyć systemu kontrolującego wszelkie aspekty życia każdego człowieka za pomocą najnowszych osiągnięć technicznych, gdzie iluzja wolności byłaby nieświadomemu obywatelowi przeznaczona (coś jak technokratyczny totalitaryzm). Wszystko jednak zależy od człowieka – od jego wyborów; w nim cała nadzieja. Czyżby rozpoczynała się epoka humanizmu przyszłości?

Matys & ZAQ

firmowy plecak bardzo...

Prenumerata

Zasady Prenumeraty:

NEW S SERVICE można zaprenumerować na **rok**

Cena prenumeraty zawiera koszty przesyłki pocztowej. Wpłat należy dokonywać na „czerwonych przekazach pocztowych", dostępnych na każdej poczcie. Na odwrocie, w miejscu „na korespondencję" (środkowy odcinek) prosimy przykleić wycięty z czasopisma kupon (stona 102). Przekaz oraz kupon należy starannie wypełnić DRUKOWANYMI LITERAMI. Pozwoli nam to uniknąć pomyłek przy wprowadzaniu danych do komputera. Podanie niepełnych danych, jak również bazgranie i skróty nazw mogą być przyczyną kłopotów w realizacji zamówienia lub je uniemożliwić.

Prenumeratorzy otrzymują New S Service w tym samym tygodniu co kioskarze.

W przypadku jakichkolwiek wątpliwości prosimy dzwonić pod numer (0-22) 624-91-47 tylko w dni powszednie (godz. 9^{00}–16^{00}). Wydawnictwo uwzględnia reklamacje zgłoszone nie później niż 60 dni od daty zamówienia.

Archiwalia

Zasady zamawiania:

Prosimy o bardzo dokładne zapoznanie się z kuponem zamówienia oraz uważne przeczytanie niniejszej informacji przed jego wypełnieniem.

Aby dokonać zamówienia na numery archiwalne, należy na kuponie oznaczyć krzyżykiem zamawiane numery SS, ANIMEGAIDO, NEO lub KOMPENDIUM WIEDZY i przykleić go na tył czerwonego przekazu pocztowego. Następnie, korzystając z zamieszczonych cen, dokładnie wyliczyć należną kwotę i KONIECZNIE DODAĆ KOSZTY PRZESYŁKI wg tabelki. Wyliczoną kwotę wpisać na przedniej (czerwonej) stronie przekazu. Druki przekazów dostępne są we wszystkich urzędach pocztowych na terenie kraju. Wypełniony przekaz z przyklejonym kuponem (kupon jest wydrukowany na stronie 102) opłacić na poczcie wpisując DRUKOWANYMI LITERAMI na wszystkich trzech częściach swój dokładny adres z kodem pocztowym, ulicą, numerem domu i mieszkania.

Braki w danych, złe obliczenie kwoty, bazgranie mogą być przyczyną kłopotów w realizacji zamówienia lub je uniemożliwić.

W razie wątpliwości prosimy dzwonić w dni powszednie pod numer telefonu: (0-22) 624-91-47 w godz. 9^{00}–16^{00}. Redakcja uwzględnia reklamacje zgłoszone nie później niż 60 dni od daty zamówienia.

PAMIĘTAJ DODAĆ KOSZTY PRZESYŁKI POCZTOWEJ!

od 1 do 2 szt. – 1,50	od 9 do 13 szt. – 3,50
od 3 do 4 szt. – 1,90	od 14 do 18 szt. – 7,00
od 5 do 8 szt. – 2,40	powyżej 18 szt. – 14,00

Przekazy prosimy kierować pod adresem:

NEW S SERVICE
00-800 Warszawa 66
skr. poczt. 21

Przekazy prosimy kierować pod adresem:

NEW S SERVICE

00-800 Warszawa 66
skr. poczt. 21

Prenumeratę można rozpocząć od dowolnego miesiąca dokonując wpłaty z co najmniej miesięcznym wyprzedzeniem. Prenumerata opłacona np. w styczniu obowiązuje od marca, opłacona w lutym od kwietnia itp.

Cena rocznej prenumeraty New S Service 69.00 zł

Płacisz za 10 numerów

w roku ukazuje się jedenaście numerów

Kompendia Wiedzy

Zasady zamawiania:

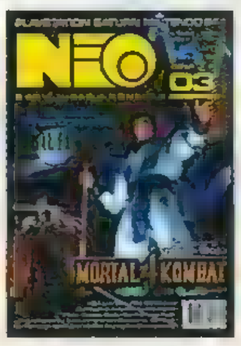
Seria KOMPENDIUM WIEDZY to absolutny bestseller na krajowym rynku. Grube książki (ponad 350 stron) zawierają wszystko, co interesuje graczy. Są to m.in. poradniki do gier, tipsy, savegamery, opowiadania, spis treści SS.

Zamiast starego KOMPENDIUM 1 obecnie na rynku dostępne jest tylko wydanie drugie, rozszerzone (BIS), zawierające dodatkowo przewodnik po Internecie dla początkujących.

KOMPENDIUM 1 BIS	**- 11,90 + 4,30 = 16,20**
KOMPENDIUM 2	**- 11,90 + 4,30 = 16,20**
KOMPENDIUM 3	**- 13,90 + 4,30 = 18,20**
TRYLOGIA	**- 33,30 + 5,30 = 38,80**
KOMPENDIUM 4	**- 19,90 + 4,30 = 24,20**

W przypadku zamawiania dwóch książek koszty przesyłki wynoszą 4,90

NEO'02 3.50 zł



NEO'03 3.50 zł

NEO'04 3.50 zł

NEO'05 3.90 zł

NEO'06 3.90 zł

NEO'07 3.90 zł

NEO'08 3.90 zł

NEO'09 3.90 zł

NEO'010 3.90 zł

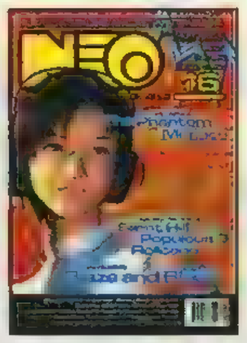
NEO'11 3.90 zł

NEO'12 4.50 zł

NEO'13 4.50 zł

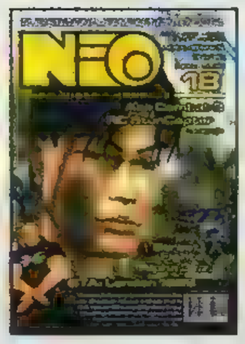
NEO'14 4.50 zł

NEO'15 4.50 zł



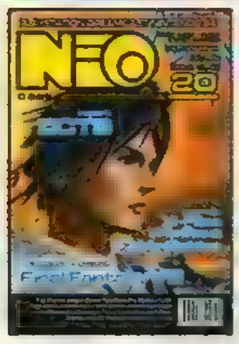
NEO'16 4.50 zł

NEO'17 4.50 zł



NEO'18 4.50 zł

NEO'19 4.50 zł



NEO'20 4.50 zł

NEO'21 4.50 zł

NEO'22 4.50 zł

NEO'23 4.50 zł

NSS'68 5.00 zł

NSS'69 5.00 zł

NSS'70 5.00 zł

NSS'71 5.00 zł

NSS'72 5.50 zł

NSS'73 5.50 zł

NSS'74 5.50 zł

Kompendium Wiedzy 4

416 stron

za 19.90 + 4.30 = 24.20

Kup jeszcze dziś!!!

UWAGA! ZAMÓWIENIA PRZYJMUJEMY WYŁĄCZNIE W FORMIE OPŁACONYCH PRZEKAZÓW POCZTOWYCH. NIE WYSYŁAMY NIC ZA ZALICZENIEM!

To są kupony do zamawiania!
(przyklej na odwrocie czerwonego przekazu pocztowego)
Wytnij lub zrób kserokopię

Uważnie wypełnić – odcinek dla redakcji **NSS 76**

PRENUMERATA

☐ Zamawiam **roczną** prenumeratę miesięcznika NEW S SERVICE

ARCHIWALIA

Zamawiam następujące numery NEW S SERVICE:

68	69	70	71	72	73	74			

Zamawiam następujące numery NEO:

2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18	19	20	21
22	23								

Zamawiam następujące numery ANIMEGAIDO:

3	4/8	9							

wpisz numer ze swojej naklejki adresowej _____
Numer Klienta
(dotyczy osób, które mają lub miały już wcześniej prenumeratę)

Jednocześnie wyrażam zgodę na przechowywanie i przetwarzanie moich danych osobowych

Uważnie wypełnić – odcinek dla redakcji **NSS 76**

PRODUKTY FIRMOWE

KOSZULKI	M	L	XL	XLL
2	—	☐	—	—
3	—	☐	☐	—
7	☐	☐	—	—
9	—	☐	☐	—
10	☐	☐	☐	—
14	☐	☐	☐	—
18	☐	☐	☐	☐
19	☐	—	—	☐
20	—	☐	☐	☐

BLUZY	M	L	XL	XXL
11	☐	—	☐	—
13	—	—	—	—
15	☐	☐	☐	—
17	☐	—	—	—
21	☐	☐	☐	☐

INNE
Plecak granat. 5 ☐
Plecak czerw. 6 ☐
Torba 12 ☐

Kupon na produkty firmowe ważny jest cały miesiąc

wpisz numer ze swojej naklejki adresowej _____
Numer Klienta
(dotyczy osób, które mają lub miały już wcześniej prenumeratę)

Jednoczesnie wyrazam zgodę na przechowywanie i przetwarzanie moich danych osobowych

Uważnie wypełnić – odcinek dla redakcji **NSS 76**

KOMPENDIUM WIEDZY

Zamawiam: **KOMPENDIUM 1** ☐
11.90 + 4.30 = 16.20

Zamawiam: **KOMPENDIUM 2** ☐
11.90 + 4.30 = 16.20

Zamawiam: **KOMPENDIUM 3** ☐
13.90 + 4.30 = 18.20

Zamawiam: **KOMPENDIUM 4** ☐
19.90 + 4.30 = 24.20

Zamawiam: **KOMPENDIUM TRYLOGIA** ☐
K1 + K2 + K3 ZA CENĘ **38.80**

wpisz numer ze swojej naklejki adresowej _____
Numer Klienta
(dotyczy osób, które mają lub miały już wcześniej prenumeratę)

Jednoczesnie wyrazam zgodę na przechowywanie i przetwarzanie moich danych osobowych

Produkty firmowe

ŚWIĄTECZNA OBNIŻKA CEN

Plecaki bardzo uniwersalne

Już niewiele zostało! Kto pierwszy ten lepszy!

6 PLECAK

74.90

5 PLECAK

74.90

12 TORBA "KONSOLÓWKA"

56.50

Torba „konsolówka" książki też może nosić

11 BLUZA

62.50

Ceny zawierają koszty przesyłki

21

109.90

15 BLUZA

39.90
SUPER CENA!

14 T SHIRT

19.90
SUPER CENA!

Bawełniane T-shirty

2

19.90

3

19.90

7

19.90

9

29.90

10 T SHIRT

42.00

16 T SHIRT

JUŻ JEST
42.00

18

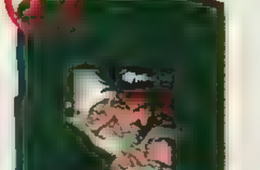
44.90

19

44.90

20

44.90

17

62.50

Nasze produkty wykonane są na:
SCREEN STARS by FRUIT OF THE LOOM.
wszystkie produkty firmowe wysyłamy na nasz koszt!

W związku z rezygnacją redakcji z usług wysyłkowych firmy Ultima prosimy wszelkie zamówienia kierować WYŁĄCZNIE pod adresem redakcji.

MULTISERWIS II

ul.Okopowa 78 01-042 Warszawa

WWW.MULTISERWIS.COM.PL e-mail: multiserwis@multiserwis.com.pl

TEL. (0-22) 838-28-97

FAX (0-22) 636-88-27 FAX (0-22) 636-88-29

pon-pt: w godz. 11-18

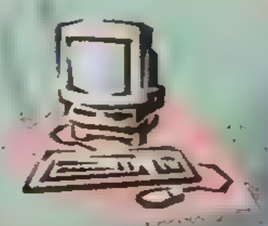
AKTUALNE CENY W TELEGAZECIE - TVP1 I TVP2 - STRONA 588

KOMPUTERY PC

Dowolne konfiguracje zestawów PC po bardzo atrakcyjnych cenach z *3-letnią GWARANCJĄ.!!!*

Możesz *wymienić stary komputer na nowy* - przyjmiemy stary komputer w rozliczeniu.

Wymieniamy stare używane monitory, drukarki oraz podzespoły na nowy lub też używany sprzęt po korzystnych cenach.



ZESTAW KOMPUTEROWY:

INTEL PENTIUM II 433 Mhz CELERON A +128C
PŁ.GŁ. PC BX 233-1064 Mhz AGP AT
32 MB DIMM 100 Mhz, HDD 4300 MB 66/ATA
CD-ROM 48x , SOUND PRO 3D 16 BIT P'N'P
OBUDOWA MINI TOWER AT, FDD 1,44 MB
KLAWIATURA zg. z WIN 95', MYSZ
SVGA 8MB AGP

CENA - 2100 zł

DOPŁATA DO STANDARDU ATX - 200 zł

RATY	ZESTAW KOMP.	MONITOR 15" LG 520Si
PIERWSZA WPŁATA (18%)	210 zł	70 zł
RATA MIESIĘCZNA		
NA 12 M-CY	185.79 zł	61.93 zł
NA 18 M-CY	131.09 zł	43.70 zł
NA 24 M-CE	103.31 zł	34.44 zł
WYMAGANE DOKUMENTY:	ZAŚW. Z PRACY O DOCH.; DOWÓD OS.; DOK. ZE ZDJĘCIEM; MINIMUM 10% I WPŁATY	

ROZSZERZENIA ZESTAWU W FORMIE DOPŁAT:

ZAMIANA PROCESORA NA:

INTEL PENTIUM II 466 MHz CELERON A +128 cache	*120*
INTEL PENTIUM II 500 Mhz CELERON A +128 cache	*340*
INTEL PENTIUM II 400 MHz	*320*
INTEL PENTIUM III 450 Mhz	*850*
INTEL PENTIUM III 500 Mhz	*960*
INTEL PENTIUM III 533 Mhz (133 Mhz)	*1240*
INTEL PENTIUM III 550 Mhz	*1490*
INTEL PENTIUM III 600 Mhz (133 Mhz)	*2120*

ROZSZERZENIE PAMIĘCI:

DO SDRAM 64 MB (DIMM)	180
DO SDRAM 128 MB (DIMM)	540

CD-ROM DOPŁATY:

LG DVD 4x/32x	150
LG DVD 8x/40x	250
CREATIVE DVD ZESTAW (NAPĘD + KARTA)	680

TWARDE DYSKI - DOPŁATY

HDD 6800 MB ULTRA DMA	40
HDD 8400 MB ULTRA DMA	120
HDD 13600 MB ULTRA DMA	170
HDD 20400 MB ULTRA DMA	340

KARTY GRAFICZNE I AKCELERATORY:

S3 Trio3D/2x 8MB AGP	*170*
Creative Riva TNT 16MB AGP OEM	*300*
Creative Blaster Riva TNT 32MB 2 Ultra	*760*
Matrox MILLENNIUM G400 16MB SGRAM AGP	*630*
Matrox MILLENNIUM G400 32MB SGRAM AGP	*860*
Matrox MILLENNIUM G400 32MB SG DUAL HEAD	*930*
Diamond VIPER V770 32MB AGP OEM	*670*
Diamond VIPER V770 32MB ULTRA AGP OEM	*720*
CREATIVE G-FORCE 256 ANIHILATOR 32MB AGP	*1150*
CREATIVE G-FORCE 256 ANIHILAT.32MB DDR PRO	*1250*
STB STB 3DFX Voodoo3 2000 16MB AGP OEM	*490*
STB STB 3DFX Voodoo3 3000 16MB AGP OEM	*650*

Voodoo2 12MB PCI 350

RIVA TNT2 M64 32MB PCI - 500

KARTY MUZYCZNE

SOUND BLASTER AWE 128 PCI OEM	120
SOUND BLASTER LIVE OEM	280
SOUND BLASTER LIVE PLATINIUM	1125

TUNERY TV I FM:

Aver AVER CAPTURE TV TELETEXT	*360*
Aver AVER PHONE TV TELETEXT + PILOT WEW.	*420*
MACH-TV CAPTURE DK/BG	*280*
MACH-TV CAPTURE DK/BG TXT + PILOT	*315*
MACH-TV PHONE DK/BG TXT +RADIO+PILOT	*350*
LIFE VIEW CAPTURE DK/BG TXT +PILOT	*320*
LIFE VIEW PHONE DK/BG TCT +RADIO +PILOT	*350*
Zoltrix TVMAX CAPTURE TV PAL D/K TXT	*230*

MONITORY

LG 520Si LR NI 15 0,28	700
LG 575N 15 OSD DIGITAL 0,28	770
LG 57M 15 0,28 + GŁ.	850
LG SW775N 17 0,28	1165
LG 77M 17 0,28 + GŁ.	1270
LG 795SC 17 100MHz 0,26	1505
LG 795FT 17 FLATRON 0,24	1815
LG 795FT 17 FLATRON PLUS + kuchenka mikrofalowa	1995
LG 910SC 19	2220
LG 500LC 15 LCD	5410
LG SW216SC 21	4130
Samsung 550s 15	700
Samsung 550b 15	830
Samsung 750s 17	1210
Samsung 750bt 17	1530
Samsung 750p+ 17	1890
Samsung 700 iFT	2470
Samsung 900p+ 19	2525
Samsung 1000P 21	5870

MONITORY CTX - 3 lata gwarancja

17" VL 700 70 kHz , OSD , P&P 0,28	1160
17" MS 700 MULTIMEDIA , OSD P&P, 0,28	1540
17" VL 710TTCO '95 OSD P&P 0,26	1545
17" VL 710ST SHORT TUBEUSB, OSD P&P, 0,26	1925
17" VL 700 SLT SHORT TUBE, OSD. P&P, 0,26	1395
19" VL950THigh Contrast OSD P&P	2225
19" VL 950ST SHORT TUBEUSB, OSD P&P, 0,26	2570
21" 2195 XEOSD P&P MONITOR KOL 0,26	4370
21" EX 1200 High Contrast (poz. 0,22mm) Hub USB, BNC	4400

MONITORY CTX FUTURA TRINITRON - 3 lata gwarancji

15" PR 500T 0,25 1280x1024	1070
17" PR 700T 0,25 1280x1024	1620
17" PR 711 T 0,25 1600x1200	1815

Hitachi CM 640 ET 17" 0,22	1300
Hitachi CM 650 ET 17" 0,21 SN	1755
Hitachi CM 643 ET 17" 0,21	1925
Hitachi CM 752 ET 19" 0,21	2610
Hitachi CM 753 ET 19" 0,21	3020
Hitachi CM 761 ET 19" 0,21 SN	2920
Hitachi CM 812 ETM 21" 0,21	5295
Hitachi CM 814 ETM 21" 0,21	6880

DRUKARKI

HP DESK JET 610C	450
HP DESK JET 710C	675
HP DESK JET 815C	905
HP DESK JET 880C	1120
HP DESK JET 895	1340
HP DESK JET 970	1655
HP DESK JET 1120C (A3)	1750
HP LASER JET 1100	1905
Panasonic KX-P2130	630
Panasonic KX-6300 LASER	1150
Panasonic KX-P6500 LASER 6str/min	1255

MODERNIZACJE

Wykonujemy usługi w zakresie wymiany poszczególnych podzespołów komputerowych:
-płyt głównych, procesorów, twardych dysków, CD-ROM'ów, kart graficznych, monitorów
Montujemy CD-ROM'y, karty dźwiękowe, pamięci RAM, fax-modemy.

CENY ZAWIERAJĄ 22% PODATKU VAT CENNIK Z DNIA 12.1.2000

ZESTAWY PODZESPOŁÓW DO MODERNIZACJI:

PROCESOR PII CELERON 433A
+ PŁYTA GŁÓWNA PC BX 233-1064 Mhz (100 Mhz FSB) AT AGP
+ 32 MB RAM 100 Mhz
CENA 1070 zł

PROCESOR PII CELERON 433A
+ PŁYTA GŁÓWNA PC BX 233-1064 Mhz (100 Mhz FSB) ATX AGP
+ 32 MB RAM 100 Mhz
+ OBUDOWA MIDI ATX
CENA1250 zł

PROCESOR PII CELERON 433A
+ PŁYTA GŁÓWNA PC BX 233-1064 Mhz (100 Mhz FSB) ATX AGP + ATA 66
+ 32 MB RAM 100 Mhz
+ OBUDOWA MIDI ATX
CENA 1630 zł

!!! Przyjmujemy w rozliczeniu używane podzespoły !!!.

MOŻESZ UNOWOCZEŚNIĆ SWÓJ KOMPUTER NA RATY

POSIADAMY RÓWNIEŻ W SPRZEDAŻY TANIE UŻYWANE ZESTAWY I PODZESPOŁY KOMPUTEROWE

Wszystkie nazwy marek i produktów wymienione w niniejszym materiale są zastrzeżonymi znakami towarowymi ich właścicieli i zostały użyte tylko w celach informacyjnych.

NAGRYWARKI CD

CD-REC HP 8210i CD -RW 4/4/24	1120
CD-REC HP 9110 8/4/32 CDRW IDE	1400
CD-REC SAMSUNG CDRW 6/4/24 IDE	1015
CD-REC YAMAHA CDRW 8/4/24 IDE	1300

SKANERY

LG SCANWORKS SW66	475
Mustek MUSTEK SCANEXPRESS 1200P	335
Mustek MUSTEK SCANEXPRES 6000SP	505
Mustek MUSTEK SCANEXPRES 12000SP	675
Plustek PLUSTEK OPTICPRO A3	1050
HP SCANER C7167A SCAN JET 3200C	520
HP SCANER C7177A SCAN JET 4200C	965
HP SCANER C7 197 SCAN JET 5200C	1270

GŁOŚNIKI CREATIVE PCWORKS CSW 100 SUB-WOOFER	230
GŁOŚNIKI CREATIVE SOUNDWORKS CSW 200 23W	495
GŁOŚNIKI CREATIVE PCWORKS 4PTSURROUND OEM	390
GŁOŚNIKI CREATIVE. CSW 350 SUB-WOOFER 68W	630
GŁOŚNIKI CREATIVE FPS 1000 + SB LIVE	630
GŁOŚNIKI CREATIVE FPS 2000 DIGITAL	1035
GŁOŚNIKI CREATIVE DESKTOP THEATRE	1355

FAX MODEMY

Zoltrix ZOLTRIX 56000 Voice SP PCI Rockwell HCF	170
Zoltrix ZOLTRIX 56000 Voice SP Zewnętrzny Rockwell	330
Zoltrix ZOLTRIX 5600 Voice PCMCIA	315
USRobotics USR SPORTSTER 5600 ZEW MESSAGE PLUS	645

!!! UŻYWANE NOTEBOOKI 486 I PENTIUM - ATRAKCYJNE CENY !!!

!!! MOŻLIWOŚĆ DOSTAWY DO KLIENTA !!!
!!! NA TERENIE CAŁEGO KRAJU !!!

!!! Sprzedajemy wysyłkowo podzespoły komputerowe !!!

!!! Sprzedajemy na RATY !!!
!!! Prawie na całą Polskę !!!

Rozwiązania konkursów

Kroniki Czarnego Księżyca

Michał Wojciechowski, Łódź; Tomasz Wieczorek, Połaniec; Leszek Ratajczak, Brodnica; Marcin Grabowski, Warszawa; Marcin Urbanek, Lipsko; Hubert Sypniewski, Ostrołęka; Hubert Pardo, Ostrołęka; Łukasz Czyplis, Braniewo; Stanisław Lutek, Kielce; Mariusz Poszwa, Szczecin; Sebastian Duda, Wrocław; Piotr Leszczyński, Suchy Dąb; Tomasz Bzinkowski, Starachowice; Rafał Sokołowski, Bielsk Podlaski; Agnieszka Wołyniec, Białystok; Bernard Abramczyk, Ełk; Maciej Marchlewski, Przeźmierwo; Adam Najda, Warszawa; Przemysław Szymczak, Łódź; Łukasz Kupis, Warszawa; Bartosz Potempa, Bielsko Biała; Krzysztof Jaworski, Gdańsk; Marek Haręża, Gliwice; Marcin Pierzchała, Otmuchów; Tomasz Dworecki, Warszawa; Andrzej Haliński, Nowy Dwór Gdański; Jarosław Niemczak, Warszawa; Marek Mroziewicz, Warszawa; Dariusz Tokarczuk, Raciborowice Dolne; Dawid Żamojtuk, Białystok; Krzysztof Napierski, Mława; Sylwester Mazurek, Bychawa; Dawid Klecki, Jadowniki; Marcin Wojakowski, Sosnowiec; Ryszard Sadowski, Ogrodzieniec; Stanisław Sołtysik, Tychy; Krzysztof Ryszkiewicz, Witkowo; Kamil Mastalarz, Krzeszowice; Bartek Sojka, Katowice; Przemysław Pietaszek, Warszawa; Katarzyna Szyszkowska, Gdynia; Andrzej Serafin, Nowa Dęba; Michał Cybulski, Piotrków Trybunalski; Rozalia Mikołajek – Andychów; Grzegorz Skoczyński, Dąbrowa Górnicza; Bartłomiej Pipiński, Kołobrzeg; Filip Kopczyński, Poznań; Mirosław Kurzak, Lublin; Marek Marcinkiewicz, Leśna Podlaska; Zygmunt Warchołek, Zduny.

Logitech

Łukasz Piotrowicz, Warszawa; Sebastian Pietnoczka, Siemianowice Śląskie; Kamil Majer, Bydgoszcz; Michał Wzorek, Katowice; Konrad Ślusarczyk, Lublin; Radosław Kłokosiński, Krapkowice–Otmęt.

Całe zamieszanie wokół Tenchiego w największym skrócie można przedstawić tak: weźmy zwyczajnego, jak najbardziej przeciętnego japońskiego ucznia szkoły średniej i zwalmy mu na głowę (czasem nawet dosłownie!) całą bandę dziewczyn z kosmosu. Niech każda z nich posiada własny zestaw nadzwyczajnych mocy, a przy tym zadurzy się w naszym bohaterze od pierwszego wejrzenia. Czy w tym momencie wyda się Wam dziwne, że ta seria filmów zawsze cierpiała na niedobór czarnych charakterów? Zamieszanie tworzone wokół Tenchiego przez bohaterki pozytywne dostarcza materiału nie na jedną, lecz na kilka serii komediowych!

Do tej pory mogliśmy wyróżnić trzy różne historie. Pierwsza, oryginalna historia Tenchiego to dwie serie OAV (filmów wideo), manga i film pełnometrażowy pt. „Tenchi Muyo: Manatsu no Eve". Drugi, „alternatywny" świat składa się z komediowego serialu telewizyjnego oraz znakomitych filmów kinowych: „Tenchi Muyo in Love" oraz „Tenchi Muyo in Love 2" (inaczej „Tenchi Forever"). Trzeci, jeszcze bardziej komediowy świat to serial TV pt. „Magical Girl Pretty Sammy", będący parodią produkcji w stylu „Czarodziejek z Księżyca". Historia Pretty Sammy nie jest jednak opowieścią o Tenchim (gdyż główną bohaterką jest tu oczywiście Sasami) i przez część fanów nie jest uznawana za należącą do świata Tenchi Muyo.

O ile pierwsze dwie historie relacjonują dzieje Tenchiego od momentu spotkania z Ryoko i resztą bohaterek, o tyle „Shin Tenchi Muyo" jest typowym „ciągiem dalszym", w którym moment zetknięcia się bohaterów poznajemy wyłącznie dzięki retrospekcji. W chwili gdy zaczyna się ten serial, Tenchi oraz jego dziadek (Yosho), ojciec (Nobuyuki) i wszystkie bohaterki mieszkają już pod jednym dachem, a ich życie płynie w dość uporządkowanym rytmie.

TENCHI IN TOKYO

Typowy dzień w rezydencji Masakich wygląda tak: Mihoshi wyleguje się na kanapie, Ryo–oh–ki wyleguje się (w najmiększym miejscu) na Mihoshi, Kiyone przegląda lokalne wiadomości, Ryoko i Aeka toczą jedną ze swoich codziennych bitew, a Sasami przygotowuje śniadanie, obiad lub kolację. Dzień, w którym rozpoczyna się akcja „Shin Tenchi Muyo", nie jest jednak normalnym dniem. Po pierwsze, poprzedniego dnia Washu ugościła wszystkich winem domowej roboty (sądząc po efektach, był to raczej bimber), a po

TENCHI MASAKI

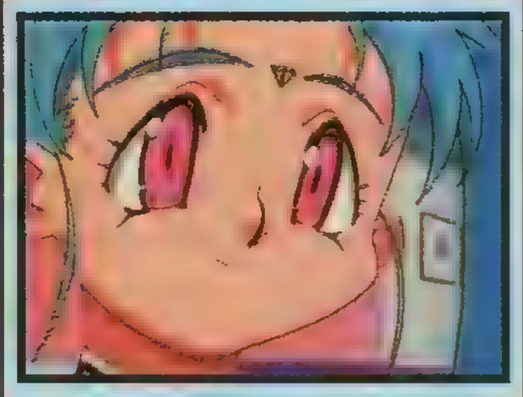
Chociaż jest on głównym bohaterem tego serialu, to nie wywiera jednak największego wpływu na rozwój akcji. To typ Bogu ducha winnego przechodnia, na którego spada szereg kosmicznych kataklizmów. Masaki próbuje radzić sobie z nimi w jak najmniej konfliktowy sposób, ale kiedy nie ma innego wyjścia, nie cofa się przed walką.

RYOKO

Osoba zbuntowana przeciw całemu światu, obieżyświat i kosmiczny pirat. W „Shin Tenchi Muyo" Ryoko kradnie Perłę Mocy, należącą do rodu Jurai, dlatego jest ścigana przez Aekę. W pojedynku z Tenchim odnosi rany, które niemal doprowadzają ją do śmierci.

AEKA

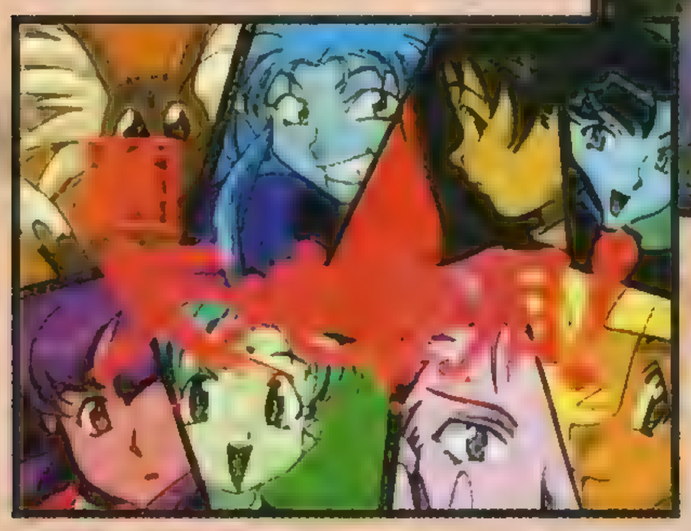
Księżniczka z cesarskiego rodu Jurai. W STM przybywa na Ziemię w pogoni za Ryoko. W przeciwieństwie do pierwszej serii TV tu Aeka i Ryoko nie znają się wcześniej, tym niemniej – tak jak we wszystkich częściach filmu – są głównymi rywalkami w walce o serce Tenchiego.

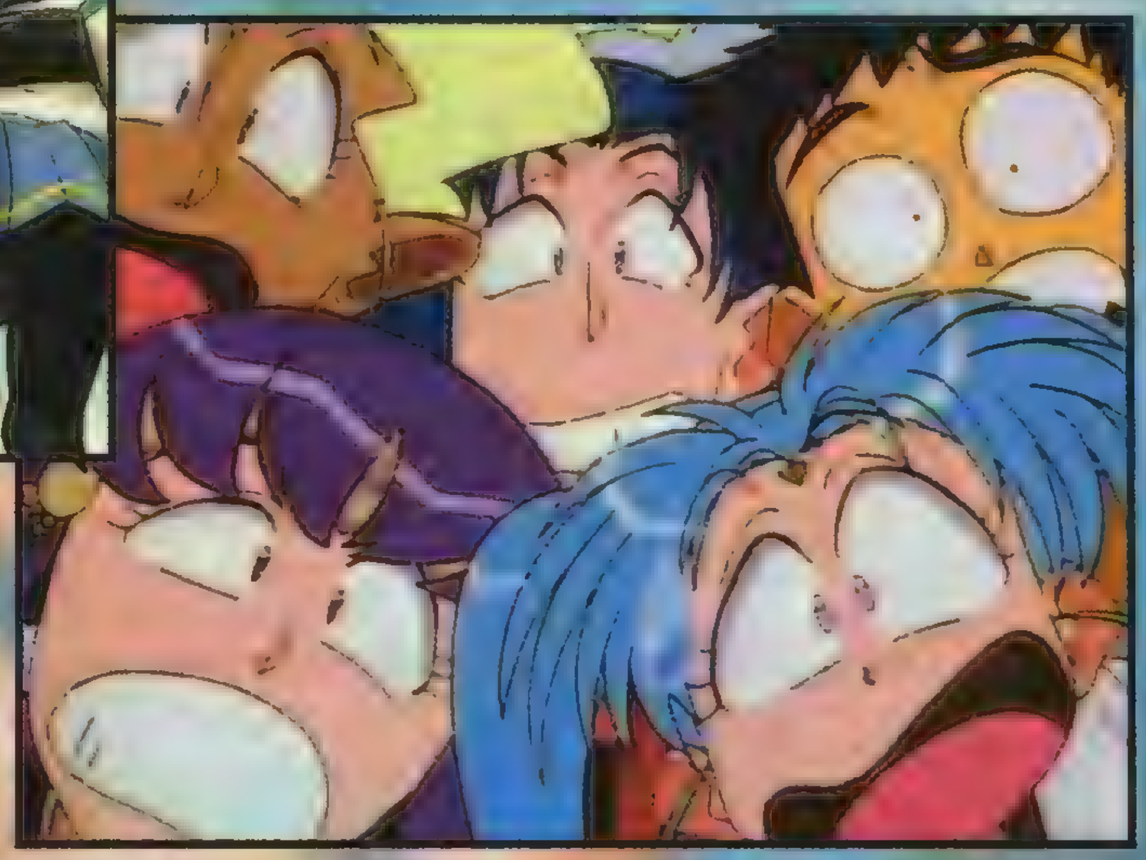


SASAMI

Młodsza siostra Aeki, czyli także księżniczka Jurai. W „Shin Tenchi Muyo" posiada Ryo–oh–kiego, który może zmieniać się w wielkiego mecha. W tej serii Sasami twardnieje charakter, a nawet zaczyna ją cechować porywczość.

drugie, Tenchi oznajmia wszystkim, że musi się z nimi rozstać, gdyż zamierza udać się do Tokio, gdzie chce uczyć się i praktykować w świątyni shinto.





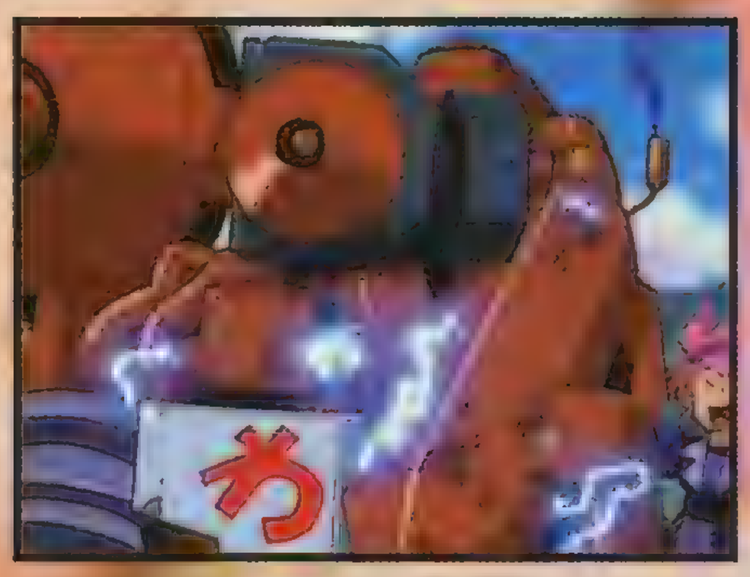
Oczywiście po ogłoszeniu takiej wiadomości musiało rozpętać się piekło. Rozpacz, łzy i nieudana próba samosądu na Nobuyukim (w wykonaniu Sasami) za to, że ten pozwolił swemu synowi wyjechać – wszystko to wygląda nawet nieco... spokojniej, niż można się było spodziewać. Na szczęście cały ten zgiełk i tumult nie obudził Ryoko, odsypiającej nocną balangę, dzięki czemu obyło się bez strat w ludziach. Wkrótce po wyjeździe Tenchiego Washu wynajduje tunel podprzestrzenny, który łączy rezydencję Masakich z mieszkaniem Tenchiego w Tokio. Jak się szybko okazuje, ten ostatni cieszy się powodzeniem nie tylko wśród przybyszek z kosmosu, bo wkrótce znajduje sobie dziewczynę.

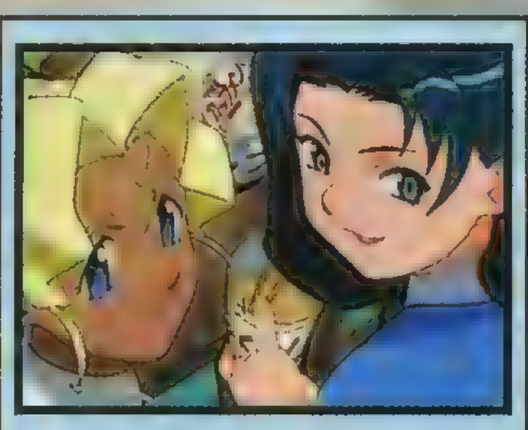
Pod względem grafiki serial ten wybija się zdecydowanie ponad średnią, zresztą jest tak we wszystkich produkcjach spod znaku Tenchi Muyo, prezentując jakość zarezerwowaną dotąd raczej dla filmów OAV czy nawet filmów kinowych. Ze względu na komediową zawartość jest tu jednak sporo karykaturalnych ujęć, szybkich zmian nastroju i przerysowanych reakcji. Twarze postaci rysowane są już bardziej w stylu późnego „El Hazard" niż pierwowzoru Tenchi Muyo z pierwszej serii OAV. Nawiązania do „The Magnificent World El Hazard" widać nie tylko w sposobie rysowania postaci (szczególnie nowych, takich jak Sakuya czy Yugi i jej służki), lecz także w bardziej konkretnych elementach – np. jednym z nauczycieli w szkole Tenchiego jest nie kto inny, tylko sensei Fujisawa!

Pejotl

TENCHI IN TOKYO

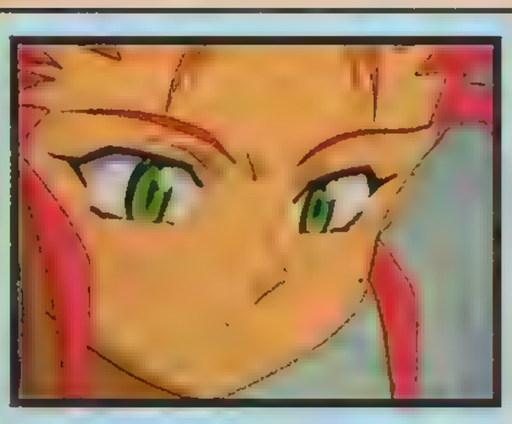
„Shin Tenchi Muyo", czy, jak kto woli, „Tenchi in Tokyo", to już druga seria filmów TV, która rozgrywa się w świecie Tenchi Muyo. Nie stanowi ona jednak dalszego ciągu poprzedniej historii, lecz rozpoczyna kolejną „alternatywną historię" Tenchiego





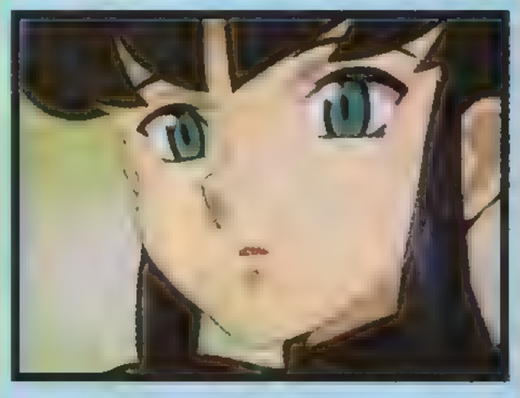
MIHOSHI & KIYONE

Mihoshi Kuramitsu i Kiyone Makibi to para kosmicznych detektywów z Galaxy Police. Po skończeniu akademii policyjnej Kiyone była świetnie zapowiadającym się oficerem GP, której wróżono błyskotliwą karierę. Plany te prysły z chwilą, gdy jej partnerką została wnuczka szefa całej policji galaktycznej. Gdy wiemy już, kim jest dziadek Mihoshi, przestaje być zagadką, jakim cudem taka fajtłapa jak Mihoshi mogła kiedykolwiek zostać policjantką. Mimo zachowania typowego dla blondynek z dowcipów Mihoshi posiada niewiarygodny zmysł obserwacji i jeszcze bardziej niewiarygodne szczęście. W „Shin Tenchi Muyo" oficjalnym powodem pobytu tych dwóch policjantek na Ziemi jest kuratela nad Ryoko.



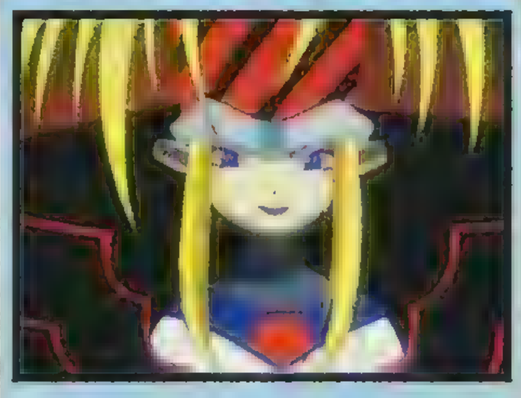
WASHU

W każdym z filmów i seriali zarezerwowana jest dla niej rola genialnego, choć nieco zwariowanego naukowca. W „Shin Tenchi Muyo" jest na dodatek kosmicznym piratem i wspólniczką Ryoko.



SAKUYA KUMASHIRO

Nowa dziewczyna w życiu Tenchiego. W zasadzie jest tylko jego koleżanką z klasy, lecz nie ustaje w wysiłkach, by poderwać naszego bohatera i zdobyć go na stałe. Charakter Sakuyi balansuje miedzy zalotnością a nieśmiałością. Mimo że nie spodziewała się tak gwałtownej konkurencji ze strony Ryoko i Aeki, ani myśli ustawać w wysiłkach. W wielu momentach pada ofiarą manipulacji ze strony tajemniczej Yugi i jej sług.



YUGI

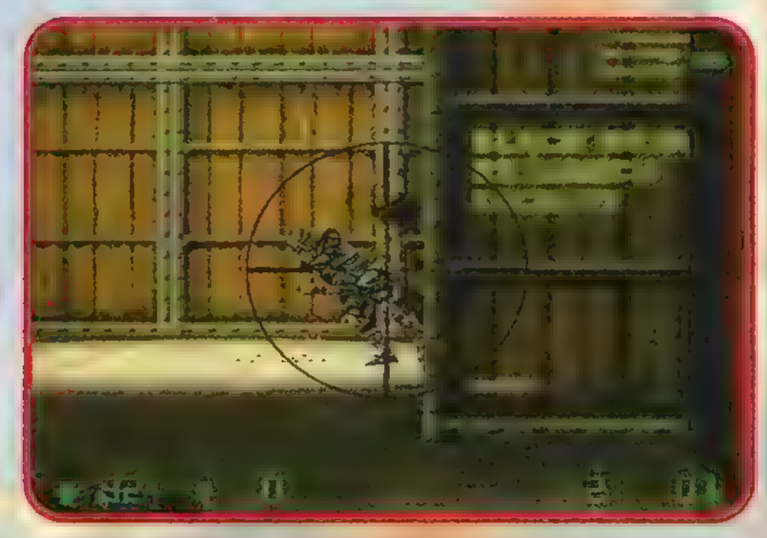
Z wyglądu mała dziewczynka, a w rzeczywistości potężny „czarny charakter". Z niejasnych powodów pragnie związać losy Tenchiego i Sakuyi, wyeliminować wszelką „sercową" konkurencję i doprowadzić do małżeństwa tej pary. Yugi nie przejmuje się przejściowymi niepowodzeniami, potrafi czekać na właściwą sposobność i z ukrycia manipulować biegiem wypadków.

tips & tricks

Przygotował: *Banzai*

HALF-LIFE: OPPOSING FORCE

Uruchom grę z parametrami: –dev –console –game gearbox. Od teraz możesz wpisać w konsoli: IMPULSE 101 – pełne uzbrojenie i amunicja; /GOD – nieśmiertelność; /NOCLIP – przechodzenie przez ściany; /MAP x – przejdź do mapy nr x; /GIVE x – daje przedmiot x; /GIVE WEAPON_X – daje broń x. Bronie: GRAPPLE, KNIFE, PIPEWRENCH, EAGLE, M249, SNIPERRIFLE, DISPLACER, SHOCKRIFLE, SPORELAUNCHER./GIVE AMMO_556 – amunicja do M249; /GIVE AMMO_762 – amunicja do karabinu snajperskiego.



GP500

Wpisz jako imię: !Scooter! – jazda skuterem; Ghostriders – stajesz się duchem; BeamTeam – nowe maszyny; RedJocks – gorszenie publiki.

INTERSTATE '82

Wciśnij ESC, wpisz kod i ponownie wciśnij ESC. Kody: KISS – niszczy namierzony pojazd; LOVE – wybija wrogów widocznych na radarze; CUDDLE – niezniszczalność Twojego wozu; HUGS – nieśmiertelność przyjaciół; CARESS – amunicja; IMLAME – wygrywasz misję; SYRUP – wrogowie tracą rozum; MRFREEZE – dla wrogów czas staje w miejscu; NUKEME – zabijasz siebie.

Możesz też stworzyć w katalogu gry następujące pliki: zz_autobahn.cfg – dodatkowe samochody do wyboru w grze multiplayer; zz_airlift.cfg – podczas ładowania stanu gry wybierasz etap; zz_creditline.cfg – zniesienie limitu gotówki.

AGE OF WONDERS

Wystartuj grę z parametrem: beatrix
Teraz w czasie gry wciśnij CTRL + SHIFT + C i wpisz: gold – 1000 sztuk złota; mana – 1000 kryształów many; fog – mgła włącz/wyłącz; explore – eksploracja włącz/wyłącz; spells – wszystkie czary; research – jw.; win – wygrana; lose – przegrana; freemove – dodatkowy ruch; towns – przejęcie niepodległych miast.

PHARAOH

Kody wpisujesz w trakcie gry, po naciśnięciu CTRL + ALT + SHIFT + C.
Pharaohs Tomb – natychmiastowa wygrana; Fury of Seth – zniszczenie statków bojowych; Living Large – unowocześnienie konstrukcji.

TOMB RAIDER: THE LAST REVELATION

Następny etap: skieruj Larę dokładnie na północ. Przejdź do ekranu inwentarza i sprawdź, czy rzeczywiście dobrze się ustawiłeś. Przejdź do ładowania gry i wciśnij naraz klawisze H + E + L + P. Puść je i zamknij ekran inwentarza – włączy się następny etap.
Nieskończone dobra: skieruj Larę dokładnie na północ. Przejdź do ekranu inwentarza i sprawdź, czy rzeczywiście dobrze się ustawiłeś. Ustaw kursor na małej apteczce i wciśnij naraz klawisze G + U + N + S. Gdy puścisz, otrzymasz pełen zestaw przedmiotów.
Wszystkie bronie: po włączeniu kodu nieskończonych dóbr (powyżej) raz jeszcze wejdź do ekranu inwentarza. Ustaw się na dużej apteczce i wciśnij na raz klawisze W + E + A + P + O + N + S, a potem je puść – pełne uzbrojenie.

STAR TREK: HIDDEN EVIL

Wpisz w trakcie gry: kirk – zdrowie na max; spock – następny etap; bones – daje hopospray; scotty – wszystkie klucze i karty wstępu.

BATTLEZONE 2

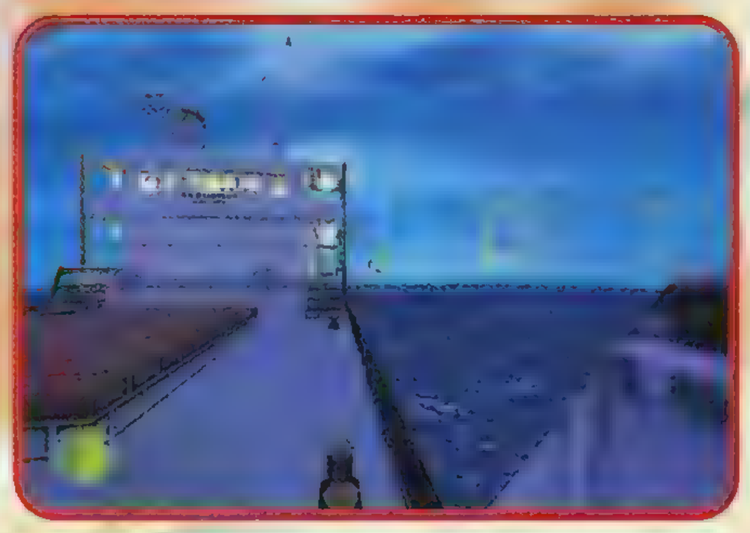
Wciśnij CTRL i „~", aby przejść do konsoli. Teraz wpisz: game.cheat bzbody – nieskończone osłony; game.cheat bzfree – nieskończona ilość pilotów i zasobów; game.cheat bzradar – pełna mapa; game.cheat bztnt – nieskończona amunicja; game.cheat bzview – połączenie ComSat bez formalności.

INDIANA JONES AND THE INFERNAL MACHINE – wersja demo

Podczas gry wciśnij F10 i wpisz kod: framerate – klatki/sekundę; fixme – w razie zacięcia się głównego bohatera; endcredit – napisy końcowe; makemeapirate – żarty.

INDIANA JONES AND THE INFERNAL MACHINE

Podczas gry wciśnij F10 i wpisz kod: taklit_marion on – nieśmiertelność; urgon_elsa – pełne uzbrojenie; azerim_sophia – zdrowie; nub_willie – pomoc gratis.



NEW S SERVICE: 00-800 Warszawa 66

Oto co, między innymi, ciekawego znajdziecie w marcowym NSS:

Dla lubiących grę na poważnie, strzały znikąd oraz walki psów powietrznych stworzymy DZIAŁ DLA SYMULANTÓW, prowadzony przez dwóch wysłanników z drugiej strony lustra, których serdecznie i oficjalnie powitamy za miesiąc.

W marcowym KILL'EM ZONE znajdziecie zapowiedź WARHAMMER 40 000: AGENTS OF DEATH. Prawdopodobnie pojawi się też recenzja bosko zapowiadającej się gry SOLDIER OF FORTUNE (jeśli nie zostanie przesunięta jej premiera).

Powiększony dział HARDWARE, spełniający marzenia miłośników wytapianego chromu i krzemu.

Dalszy ciąg ekspansji Multimedialnej Partii Przyjaciół Srebrnego Krążka.

Niebanalne podsumowanie roku w grach, połączone z typowaniem najlepszej dziesiątki, wróżeniem z fusów i rzucaniem mchem przez lewe ramię.

Najstraszliwszy konkurs w historii NSS – sami to będziecie musieli zobaczyć, nikt jeszcze czegoś podobnego nie zrobił!

Poza tym w marcu jak w garncu, dzień kobiet, święto lasu, szał na wsi i tona periodycznych działów dla tych, których nie tylko gry komputerowe bawią, śmieszą, tumanią i przestraszają.

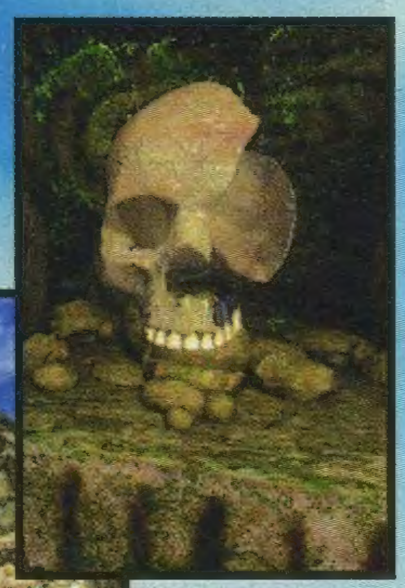
Jeżeli nie zobaczysz następnego numeru, to znaczy że oślepłeś, ogłupłeś, albo po prostu zostałeś porwany przez arabskich ekstremistów, którym wiara zakazuje czytać NSS.

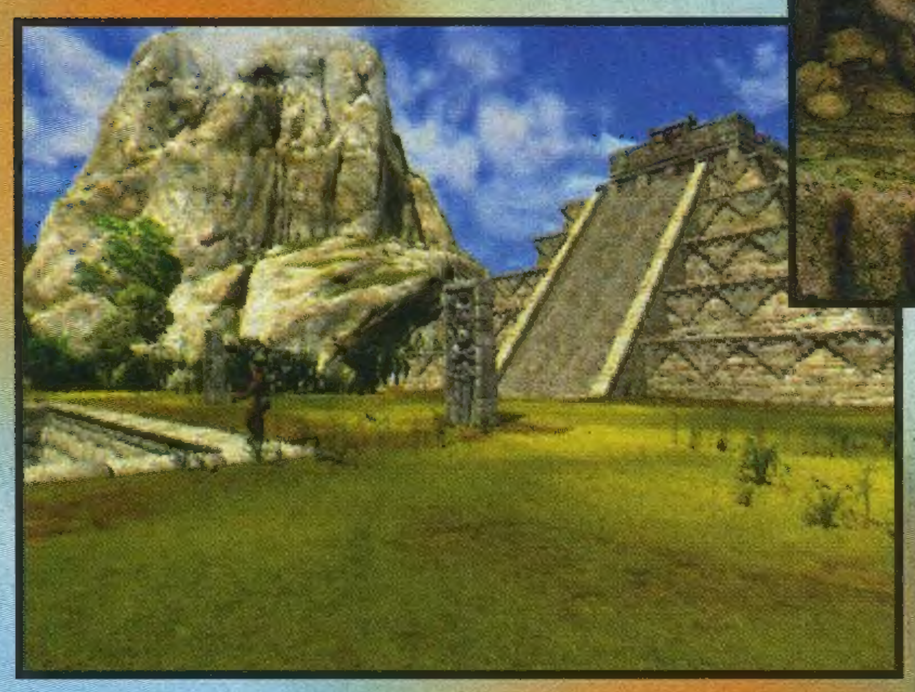
Marcowy numer NSS-a już za miesiąc dostępny będzie we wszystkich dobrych kioskach w Polsce.

hurtownia
OPROGRAMOWANIA
ARD soft
Poszukujemy odbiorców:
hurtownie, sklepy, księgarnie
wysokie
RABATY!
OPTIMUS MULTIMEDIA
IPS COMPUTER GROUP Sp. z o.o.
CD PROJEKT
LEM LICOMP • EMPiK • MULTIMEDIA
MARKSOFT
EXE
ALBION
MIRAGE
TopWare INTERACTIVE
WA PRO
LK AVALON
InsERT
YDP MULTIMEDIA
Young Digital Poland
ZiP Soft
02-457 Warszawa, ul. Łopuszańska 117/123
e-mail: ardsoft@onet.pl, ardsoft@medianet.pl
tel./fax 022 863 79 56, tel. 022 863 22 59, tel. 0 602 63 54 74

Konkurs ATLANTIS 2

Ludzie-gracze, gracze-działacze, gracze-wolontariusze, gracze-synowie, gracze-ojcowie, gracze-matki, gracze-babki, a nawet niegracze i gracze-przegrywacze!!! Wychodząc naprzeciw Waszym potrzebom junacy redakcji NSS oraz zuchy z firmy CD PROJECT podjęli kolejną śmiałą i jakże cenną dla grającej „w komputer" młodzieży inicjatywę. Konkurs ATLANTIS 2, bo tak zwie się czyn, o którym mowa, adresowany jest do aktywistów, którzy spośród wielu gatunków i rodzajów „elektronowej rozrywki" ponad wszystko postawili sobie przygody osadzone w światach przejmujących, bajecznych, porywających, a nawet niebezpiecznych. To z myślą o Was wczoraj powstała gra, a dziś rodzi się konkurs. Nie oznacza to jednak wcale, iż jedna tylko grupa graczy uczestniczyć może w tym przedsięwzięciu! O nie, przecież wszyscy wiemy doskonale, że konkursy są dla wszystkich naszych Czytelników. Tak było, tak jest i tak będzie!!! A zatem, by pary w balon nie puszczać, by słów nie trwonić i zapału nie studzić, podajemy pytania.





1. ***W którym roku powstała gra ATLANTIS ?***
2. ***Wymień trzy kraje, na terenie których toczy się akcja gry ATLANTIS 2***
3. ***Czy bohater gry jest:***
   - ***a) mnichem***
   - ***b) wampirem***
   - ***c) piłkarzem***
   - ***d) każdą z wymienionych postaci***
   - ***e) nie jest żadną z wymienionych postaci***

Kartki pocztowe wraz z kuponem konkursowym nadsyłajcie na adres:

NEW S SERWICE

00 - 800 Warszawa 66

skr. poczt. 21

Lista wyróżnionych uczestników, którym wysłana zostanie gra ATLATIS 2, opublikowana zostanie w numerze kwietniowym.

WYSYŁKA GRATIS

- Płatność przy odbiorze przesyłki
- Termin realizacji: 2 - 5 dni
- Programy wysyłamy w solidnych, kartonowych pudełkach
- Do każdej przesyłki dołączamy aktualny katalog

CZYNNE 7 DNI W TYGODNIU od 9 do 18

Zadzwoń, prześlemy bezpłatny katalog lub złóż zamówienie przez internet, a będziesz tą drogą otrzymywał regularnie naszą aktualną ofertę

SUPERPROMOCJA
TYLKO W LUTYM

Zamawiając programy za minimum:
99 zł - dostaniesz prezent niespodziankę
Zamawiając dwa dowolne programy dostaniesz za darmo oryginalny mouse-pad

SKLEP WYSYŁKOWY

TOMSOFT

ROK ZAŁOŻENIA: 1991

ul. Krzywa 4, 05-077 Wesoła 4
tel. (22) 773 19 82, tel. (60) 128 23 63, fax: (22) 773 36 14
e-mail: tomsoft@tomsoft.com.pl

POLECAMY

69 zł

POLECAMY

159 zł

GTA
UFO
Rayman uczy...
Clash
Pył

99 zł

125 zł

69 zł

ZEGAREK GRATIS

89 zł

99 zł

99 zł

69 zł

145 zł

79 zł

69 zł

69 zł

69 zł

159 zł

69 zł

69 zł

79 zł

159 zł

69 zł

79 zł

159 zł

99 zł

99 zł

149 zł

149 zł

T-SHIRT GRATIS

99 zł

189 zł

69 zł

99 zł

69 zł

59 zł

69 zł

W naszej ofercie ponadto:

Age of Empires 2	209	Incubation pl	49
Aliens vs Predator	99	Might & Magic 7 pl	149
Atlantis 2 pl	79	NBA Live 2000	99
Baldur's Gate pl + misje	159	NHL 2000	99
Blood 2	69	Nomad Soul	159
C&C: Tiberian Sun	99	Panzer General 3D	99
Caesar III	99	Rayman 2	99
Championship Manager 3 (z ligą polską)	99	Revenant	159
Colin McRae Rally	99	Sega Rally 2	149
Corsairs pl	99	Simcity 3000	99
Diablo	69	Swat 3D	159
Diuke Nukem 3D	65	Theme Park World	99
Driver	99	Total Annihilation Kingdoms	99
Final Fantasy VII	109	Unreal	69
Flojd pl	69	Unreal Tournament	99
Gabriel Knights 3	159	Urban Chaos	165

PC POWERPAD PRO
105 zł

99 zł

Podłącz do swojego PC akcesoria z PlayStation (Dual Shock, Racing Wheel...)

PC AVENGER
135 zł

PC TWIN TURBO
379 zł

Po raz pierwszy w tej cenie z opcją wstrząsową!

1 rok gwarancji

Niektóre z prezentowanych gier dopiero ukażą się na polskim rynku. Składając zamówienie wcześniej - masz pewność, że otrzymasz je równo z oficjalną premierą.

Poznaj nowe arcydzieło twórców Baldur's Gate i Fallout 2

PLANESCAPE TORMENT

To nie jest zwykła gra
- to arcydzieło mistrzów gatunku, twórców gier Baldur's Gate i Fallout.
Czeka na ciebie nowy świat,
nowe przygody i nowe wyzwania.

Od dziś nazywasz się Bezimienny...

Skończyłeś grać w Baldur's Gate. Zagraj w Planescape Torment.
Wkrótce w sprzedaży wspaniale wydana polska wersja gry.
4 płyty CD oraz niepowtarzalne dodatki w genie gry ! Szczegóły za miesiąc.

Advanced Dungeons&Dragons

Interplay

Black Isle Studios

Official Licensed Product

Wersja polska i wyłączna dystrybucja w Polsce
CDPROJEKT
www.cdprojekt.com

4CD

Gry z firmy CDProjekt wspaniała zabawa, dobra cena

Profesjonalna polska wersja językowa PL CD Projekt

Sprzedaż wysyłkowa: Centrum Sprzedaży Wysyłkowej CD Projekt: tel.: (0-22) 519 69 19, Wirtualny Świat: (0-22) 519 69 69; **Sklepy firmowe CD Projekt:** Kraków ul. Starowiślna 65, tel. (0-12) 421 26 17; Radom pl. Konstytucji 3 maja nr 5, tel. (0-48) 363 24 19; Warszawa ul. Indyjska 25a, tel. (0-22) 672 80 18; Warszawa ul. Pereca 2, tel. (0-22) 654 23 65; **Biuro handlowe:** Warszawa ul. Jagiellońska 74, tel. (0-22) 519 69 00

PLANESCAPE TORMENT & DESIGN: ©1999 Interplay Productions. Wszelkie prawa zastrzeżone. Bioware Infinity Engine ©1998 Bioware Corp. Portions ©1998 TSR, Inc. Torment, Planescape, Planescape logo, ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS, the AD&D logo, TSR logo są znakami handlowymi TSR, Inc., oddział Wizards of the Coast, Inc. Wszelkie prawa zastrzeżone. Interplay, Interplay logo, Black Isle Studios i Black Isle Studios logo są znakami handlowymi Interplay Productions. Wszelkie prawa zastrzeżone. Bioware, Bioware Infinity Engine i BoWare logo są znakami handlowymiBioware Corp. Wszelkie prawa zastrzeżone. Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd. Virgin jest znakiem handlowym Virgin Enterprises Ltd. Wszelkie prawa zastrzeżone. Baldur's Gate, Fallout 2 i Forgottem Realms i ich loga są zastrzeżone. Wyłączna dystrybucja w Polsce CD Projekt. tel.: (0-22) 519 69 00.